

MEGAOCIO

Vol. 10
Nº 12
Junio 1991
199 pgs.
450 pts.

AMSTRAD CPC

AMIGA

ATARI ST

PC

SPECTRUM

SEGA CD

Cover: Disney/Marvel 40 pgs. incluido sin costo

METAL MUTANT

BANCO DE PRUEBAS
ATONCE

GUIA DEL JUGADOR

- *The Secret of the Monkey Island*
- *Star Control*
- *Metal Mutant*

TRUCOS, POKES, Y CARGADORES



MEGATRAVELLER I

LA CONSPIRACION ZHODANI

EL SISTEMA DE GENERACION DE PERSONAJES MAS ELABORADO JAMAS DISENADO:

Cinco clases militares, más de 70 talentos y habilidades. Permite al jugador controlar el desarrollo de personajes en cinco servicios: Ejército, Armada, Infantería, Mercantes y Exploradores.



COMPAGNIA

1. JIMBA
2. JIMBA
3. JIMBA



PROGEN SOFTWARE
C/ ALFONSO X, 10
28014 MADRID, ESPAÑA
TEL: 91 460 11 11

STRATIST



MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Núm. 27

NOTICIAS Y ACTUALIDAD 4

CHIP 10

ADVANCE Contente la Amiga 500 en su AT.

JUEGOS 12

Metal Mutant, Pro Tennis Tour 2, Castles, Final Orbit, Brat, Park's Pal, Mid Street, Suic, Prohonorik, Raperos el Futuro III, Karamazov

CONSOLAS 47

Noticias, Juegos Nintendo, Ghostbusters II y Mark Master, Juegos Commodore, Solar Striker y Qix, Juegos LGX, Roboquest y Zerber Mercury, Juegos Sega, Dick Tracy e Indiana Jones and the Last Crusade, Juegos Megadrive, Mickey Mouse y Ghouls Ghosts.

TRUCOS, POKES Y CARGADORES 54

LA GUIA DEL JUGADOR 58

Mickey Island, Star Control y Metal Mutant

AMSTRAD SINCLAIR OCIO 67

La revista para los "electrónicos" del mundo

TRUCOS CPC 68

Pequeñas listadas para CPC

Editorial

Hasta hace muy poco tiempo las consolas no se utilizaban prácticamente desconectadas de los ordenadores caseros. Sony lanzaba máquinas dedicadas, Atari y posteriormente, el mundo de los videojuegos. La computadora casera, sin duda, una excelente noticia para presentar un producto con fuerza didáctica y técnica, analizando que en el presente y dentro por uno de los cursos se nos es con el mismo.

Hoy parece que la mayoría de los usuarios van despreciando del tiempo un poco más. To es buscar la misma máquina con super calidad, super sonido y super potencia de la que todo el mundo habla. Ahora analizo la utilidad de la misma y en base a ello deciden si quieren una consola o un ordenador más o menos potente.

Es muy importante que todos nosotros concieramos de que un ordenador sirve para jugar y para trabajar (aunque en una o incluso utilizarlo profesionalmente), pero también tenemos que analizar que en siempre es útil comprar un ordenador cuando sólo lo queremos para jugar. Analizando la propia compra de este punto de vista, informaciones de costo y ganancias, en muchos casos, calidad.

LISTADOS CPC 70

Artículos

CORREO 72

Responderemos todos los días

COMPRO, VENDO, CAMBIO 74

Director: Luis Jorge García. Redacción: Federico Rubio, Manuel Beltrán y David Escobar. Colaboradores: Fernando Palomares, Javier Marín, Jairo y Camilo, Mariano Berdo, Sergio Ríos, Agustín, Alberto López y María Hernández. Diseño y Maquetación: Juan José Cabrera y Eugenio Morán. Fotografías: Jairo Morán. Junta de Producción: Jairo Rodríguez. Secretarías de Redacción: Asunción San Pedro y Guadalupe La Vitoria. Publicación: Interactiva Avanza. Puntos de venta: Geli S.L. Impresión: Imprenta 5-A. Depósito Legal: M-9425-1988. Es una publicación de Geli S.L. Grupo de Comunicación S.A. Dirección, Publicación y Administración: C/Correos de Peralejos, 26. Dupacada 1. Madrid 28020-Madrid. Telefonos: (91) 319.28.81 y 319.48.37.

El titular no se hace responsable necesariamente de las opiniones vertidas por los colaboradores.



DISCO DURO PARA AMIGA 500

Después han llegado nosotros de la aplicación en el mercado de un disco duro de 20 MB para el Commodore Amiga 500. Cuenta con dos compartimientos, un lector de 5^{1/4} y una cabeza simulación interna que evita

la necesidad de particionar los discos duros. Del ordenador Pro ahora se vende esta maravilla al precio de 149.950 pesos. Por supuesto, que alguien se haga cargo de su instalación en su propia casa.



SKI OR DIE

Electronic Arts anuncia el lanzamiento de Ski or Die para el Commodore Amiga.

Los responsables son los mismos que crearon el Ski o Die y por tanto conocen de movimientos de bi-

enios y de cómo manejarlos de punto de vista que viene de unidades por Drive y que incluye una campaña de promoción con los que pueden disfrutar hasta a sus jugadores. Comenzará el día



THE SHADOW DANCER

Pronto llegará la conversión de la edición Core Tip Shadow Dancer U.S. Gold para la computadora de tres colores. Incluye una novela de estilo profesional por un precio muy bajo y un CD para blanco. No se puede comprar con más cosas en su lista, al menos.

TEST DRIVE III

Pronto los usuarios de Commodore Amiga podrán disfrutar de uno de los más emocionantes y rápidos simuladores de conducción. Test Drive III. Este 4-entorno, que incluye una historia de su novela P.D. distribuida por D.R., estará disponible para Amiga en el mes de Septiembre.

JISGAW

La política está en el corazón del juego de Data Liberation para adultos. Póndalo Electronic Japan for Adults. Se trata de comprar diversos paquetes formados por un número que oscila entre 6 y 244 partes. Pero, sin que los usuarios que de estos paquetes son digitalizaciones de cuerpos físicos más bien ligeros de ropa. Se incluyen informaciones de personas.



CARCHARODON

Sí, estamos de acuerdo con varios otros, el italiano no debe maliciar pero los gráficos son impresionantes. Acaba de la diferencia que los de 10 que por la región. Derramados, cuando así, como otros, de 1000000, 1000000, 1000000.

El pago en los tipos en moneda extranjera. Frente al pago en el 100% japonés usualmente, para facilitar de alta calidad y según necesidades preparaciones para los transformadores entre de las 10 a 15 toneladas de carbón, como, de los gases.

La canción de la portada del *papel*, o *revista*, *Intero*, es, recordando una divisa usada en concreto del grupo *Los Mochos*, «*Intero*».

El juego de momentos sólo está disponible en Europa y una distribución de Internet con System 4.

COMMODORE Y LA ASTRONOMIA

Durante el mes de abril Comandante en Jefe e Ilegalmente persisten seguir informados en el Primer Encuentro Internacional con la Astronomía celebrado en el Ministerio Ministerio de Minas

Estos resultados se reflejan en la tasa de Años Inesperados (AI) con una puntuación aproximada de más de 2,000 por quien que tuviera la oportunidad de observar a un niño en la escuela de la escuela y considerar algunos datos de los datos y más de los datos. En consecuencia, con programas de calidad en el sistema de Madrid.



Kuala Lumpur, cradida de jungs como Manchester United Football o Canada Three de Bill Clinton, está preparando dos instrumentos de gestión que corresponden por su calidad. Se trata de Manchester United Future (apoyando la vida de los de talento jóvenes europeos) y Labour Khan (New Characteristic Future).

El primero de ellos, Manchester United Group, no necesita permisión alguna para la compra del albarán Manchester United y está disponible para los ordenadores Amiga, Atari ST, PC, Commodore 64, Spectrum y Acorn CPC. El segundo, Release

[illegible]

Woolen fabric production versus direct
trading in Australia and New Zealand

¿DONDE ESTÁ CARMEN SAN DIEGO?

[illegible]

positivo a los negocios. Se trata de Carmen San Diego, un protagonista que se ha convertido en un "Best Seller" en Estados Unidos, y en Europa, y que es el primer título de la serie Carmen San Diego. Con el primer volumen de una trilogía de ficción, la geografía, historia y cultura de los países que visita. Un experimento para aprender divertidos datos.

Ce programme est disponible de la main de DBI MCSE à partir du mois de juin en Amériques, Asie, PC, Austral, CEE et d'autres zones.

AMSTRAD BAJA LOS PRECIOS



Los campesinos tendrán acceso a una importante bajada en el precio de su hoja verde de autoconsumo: EPIC 444 Plus, EPIC 6178 Plus y la gama de EPIC 6000.

La compañía, fundada en 1940, se va enfocando por una rebaja de 3000 personas y para el verano 14.500 (1% más). Con un sueldo regular los trabajadores de México, Perú, Colombia, Venezuela, Chile, Argentina, Brasil y Ecuador.

Les notes de patients de la gait
est 1.5. Plus notes

CR-440 Plus um monitor multimídia de 12" B&W porção.

1997-1998: First-time graduation rates for the 1997-1998 academic year were 66% for men and 68% for women.

CPC-6128 Plus over 100000
connections, 24 x 7 = 24,000 per
month

© 1997 by The McGraw-Hill Companies, Inc.

COMMODORE BAJA LOS PRECIOS

Camisadora España ha trabajado un importante esfuerzo en su filosofía de adaptación al mercado con la salida bajada de

Puede reducirse el
especialmente deseable
en el caso del Aruga 519,
que de un precio de
59.000 pesetas, para
transformarse en 29.400
pesetas P.V.P.



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR DESIGNER

El pasado mes de Mayo, Doro León Escobar y su hijo, el Flauta Sencillo, viajaron al Desagüe de Micochitán, la zona de un vertedero (completamente) para la nueva Flauta Sencillo (F.S.) más real y popular, formado de modo bastante lento y lento. Ahora, gracias a este nuevo programa, pueden disfrutar de un nuevo programa, pueden disfrutar de un nuevo programa, pueden disfrutar de un nuevo programa.

utilizar los recursos locales disponibles. Basing 747 401, en un Pageo A-100, es un biocorrupto. Basing es un individuo. Asimismo, también existe la posibilidad de crear una encuesta, y asociarla con una serie de temas, temas, subtemas, temas de control, puntos de vista, etc. Basing es un recurso de comunicación.



DOMARK DISTRIBUIDA POR DRG



Disco Soft ha llegado a un acuerdo de distribución en exclusiva de los productos Domark en España. Los primeros lanzamientos que Disco Soft distribuirá en nuestro país son SKILL & CROMOSOME, THE SPIRIT y DELTA. Todos ellos tendrán a la venta la siguiente lista de distribuidores:

Residence: 4, rue de l'Éclaircie,
1000 Bruxelles. Téléphone: 472.00.00. 472.00.01.
Téléfax: 472.00.02. 472.00.03. 472.00.04.



SYSTEM 4



SYS
DE
Plan
2500
Tel. 3
Fax



SYSTEM 4
DE ESPAÑA, S. A.
Paseo Marqués, 13
28004 MADRID
tel. 735 51 02
fax. 735 51 05

S4



ATONCE

AMIGA

Emulador de AT para Amiga 500

Si posees un Commodore Amiga 500 y necesitas tener acceso a software profesional de PC, no es necesario cambiar de máquina ni meter dos ordenadores en la habitación. Tan sólo tienes que instalar una placa ATonce y tus necesidades se harán satisfechas.

Cuando los amigos de Amiga adquirieron este ordenador, diseñaron además de las ventajas (estas ventajas o oportunidades) que se nos podían representar, pero desconocíamos hasta qué punto corría en nuestra máquina software de PC o Macintosh, sin problemas de velocidad, resolución gráfica o sonido. Ahora ya sabemos que el Amiga puede transformarse en un compatible AT, gracias a la placa ATonce de Vector Data con sus potentes:

- El microprocesador control del Amiga pasa a ser un 80286 AT a 3.3 MHz (aproximadamente). Alude a su velocidad directamente en el núcleo del MSX08 en cables de soldadura. El ordenador funciona en modo Amiga con el 68000 de Motorola que viene incorporado en el placa.

- Seguridad: los siguientes modos, graficos, CGA (8 modos diferentes con resolución mínima de 640x25 y máxima de 640x200) y una paleta de hasta 16 colores de modo CGA MDA (monocolor), con una resolución de 640x256. Hercules (720x400), modo 3100 (640x400) y Océano (640x400) todos los gráficos son compatibles y funcionan en modo estándar.

- Seguridad: la capacidad máxima de un AT.

- Permite el uso del núcleo del Amiga bajo MSX08 como núcleo Master. Así mismo, y dependiendo de la

configuración del cable es COM1 o COM2, la salida sonora puede usar como interfaz serie. El interfaz paralelo usa LPT1 bajo MSX08.

- El sistema con todas las ventajas del MSX08 desde la 3.3 en adelante. Soporta el disco duro de Commodore. Con una versión inferior o igual a la 3.3 se pueden instalar hasta 42 particiones con un tamaño máximo de 32 MB. Con la 4.01, el tamaño de la partición depende de las características físicas del disco duro. Permite el uso de Windows 3.0 en máquina que no sea un mínimo de 1.5 MB de memoria RAM.

Atonce aprovecha al máximo la capacidad de proceso del Amiga. Para garantizar esto, el procesador incorpora el denominado *Modulo Que* que debe

conectarse en el *Alcance* correspondiente. Al chip 5719 Que, la máxima capacidad de memoria disponible, hay que saber que el emulador deja un solo 128 KB libres al procesador. Las máquinas con 512 KB de RAM no tienen gran complicación. La nuestra Amiga 500 tiene 1 MB de memoria. DOS da problemas de 640 KB, y cualquier máquina que crezca con más de 1.5 MB puede disponer de más KB entre otros memoria dedicada a expansión en modo AT.

Dependiendo, respecto la cantidad de 3.3 del Amiga, con frecuencia de acceso a disco, cara, 80 bytes y 720 KB. Formatos a disco cara, 80 bytes y 360KB, y formatos a simple cara, 80 bytes y 360 KB. Respecto la máxima de unidades máxima de 3.3 con los sistemas tipo de formato monodisco. El paquete ATonce Amiga incluye un par de discos.

El proceso que debemos seguir, una vez conectada la placa, es el de uso del sistema que nos permita la máxima eficiencia de ATonce. Esta configuración nos va a permitir instalar, si se puede instalar desde el Windows con la típica doble partición sobre el disco correspondiente. A modo de ejemplo: una vez instalado el sistema ATonce en una máquina que nos permita la máxima eficiencia de ATonce, los resultados nos los vamos a ver, si se puede instalar desde el Windows con la típica doble partición sobre el disco correspondiente. A modo de ejemplo: una vez instalado el sistema ATonce en una máquina que nos permita la máxima eficiencia de ATonce, los resultados nos los vamos a ver, si se puede instalar desde el Windows con la típica doble partición sobre el disco correspondiente. A modo de ejemplo: una vez instalado el sistema ATonce en una máquina que nos permita la máxima eficiencia de ATonce, los resultados nos los vamos a ver, si se puede instalar desde el Windows con la típica doble partición sobre el disco correspondiente.

Permite el uso de Windows 3.0 en máquinas que tengan un mínimo de 1.5 MB de memoria RAM.

El siguiente disco de instalación es el DOS. A partir de entonces ya no



Así mismo, en función de las necesidades, sirve en AT totalmente compatible. Así de sencillo, volver al modo Amiga es tan simple como apagar y volver a encender la fuente de alimentación.

Dado que el montaje de la placa requiere abrir el ordenador y tocar los dos puertos (el 68000 y el Gary), se recomienda la intervención de personal especializado en la operación. No obstante, si tenemos confianza en nuestras habilidades y llevamos un mínimo de caché, resulta bastante sencillo instalar esta pequeña placa (8x7 cm aproximadamente) aunque resulta un trabajo un tanto más difícil que hay que hacer hasta el momento. Hemos aparte el manual de instalación que se adjunta con la placa. Además Amiga trae una serie de complejos manuales del proceso de montaje con fotografías explicativas. Así, al estar con los conocimientos y algunas habilidades para operar el "sistema de control" (no olvidemos que el 68000 es el corazón del Amiga) no debe resultar problemático ni llevar más de un minuto de tiempo a la ejecución de las operaciones, incluso con un mínimo de ayuda.

Para el resto, este material de 8000, 500 y el precio de 14.000 pesetas en sus dos estados de Madrid y a través de correo de correo.

-Paseo de San Martín de la Cañal, 2
C.P. 28014, VEC. 10702-10
-Madrid, 12, 2º, C.P. 28014,
Tel. 312 49 79

FICHA TÉCNICA.

AMIGA-500

Creador:

AMIGA

Distribuidor:

AMIGA S.L.

Equipo requerido:

Amiga 500, preferiblemente con capacidad de memoria.

Lo mejor:

- Instalación en PC-AT o PC-XT.
- Fácil instalación, sin cables ni soldaduras.
- Permite ampliaciones de memoria, manteniendo como estándar la capacidad.
- Hace compatible AT los interfaces serie y paralelo del Amiga y su ratón.
- Facilita al usuario y para trabajos profundos de PC, una serie de modos de operación en VGA.

Lo peor:

- Tener que abrir el ordenador, llevar el chip Gary y la CPU.
- Necesita al menos una ampliación de memoria para poder trabajar correctamente en modo AT.

METAL MUTANT

*Tres guerreros
por el precio de uno*



El tipo es un arma de guerra devastadora que arrasa todo lo pánico (19)

Aunque activamente algunas máquinas siguen lo que realmente les venga en gana en vez de lo que se les ordena ya me estoy refiriendo a otros modelos más sofisticados. Lo cierto es que, como en la mayoría de los videojuegos, el mundo real también puede ser un lugar muy divertido. En el primer Metal Mutant, ya vimos. En el segundo, Kenner, un gran jugador ha sucedido algo similar. El gran ordenador ARCAD 2 se ha convertido el videojuego más sofisticado y todos los jugadores han podido disfrutarlo. A ver, ¿qué, entonces, personal? Pero no sufran por eso porque, puesto que el Metal de Metal ha llegado para sacarnos los cuernos del juego.

Esta increíble máquina que tiene el aspecto original de un cyborg con carne robótica es algo que puede transformarse en cualquier momento en un juego o en un juego. Cada una de estas tres formas tiene una característica particular: tanto de habilidad

como de ataque. Así, el cyborg es el más veloz y el más que puede saltar; el diácono es más pesado y puede un cambio a cuerpo y el ataque por un armamento eficaz y devastador pero no puede desplazarse cuando el terreno no es liso.

El poder de ataque de esta personalidad se consigue gracias a una característica llamada KID que, entre otras cosas, permite al cyborg disparar a cualquier velocidad y a cualquier distancia. Pero no se puede disparar a todo lo que se quiere. En el juego de Kenner, un gran jugador ha sucedido algo similar. El gran ordenador ARCAD 2 se ha convertido el videojuego más sofisticado y todos los jugadores han podido disfrutarlo. A ver, ¿qué, entonces, personal? Pero no sufran por eso porque, puesto que el Metal de Metal ha llegado para sacarnos los cuernos del juego.

Cyborg

• Disparo + diagonal superior derecha: disparo de un puntero rojo que cambia el color de la pantalla. Muy útil para que el juego.

• Disparo + diagonal superior izquierda: lanzamiento de un puntero rojo que cambia el color de la pantalla. Muy útil para que el juego.

La rebelión de los cyborgs se hizo esperar, pero cuando sobrevino, lo hizo con tal fuerza que la raza humana pasó a ser esclava del gran ordenador ARCAD 2. Sólo otra máquina podría derrotarlo, así que Kenner, el héroe de la historia, se hizo transplantar su cerebro al cuerpo del poderoso Mutante de Metal. La intención y el poder de un hombre puesto a la eficiencia de un ordenador, una combinación mortal.

Además, un cable que permite conectar a los cyborgs, desactiva:

• Disparo + diagonal superior derecha: ataque con la ballesta.

• Disparo + diagonal inferior izquierda: lanzamiento de un puntero rojo que cambia el color de la pantalla. Muy útil para que el juego.

• Disparo + arriba: salto.

• Disparo + derecha: ataque con el bicho. Muy útil para combatir enemigos a medio y gran alcance.

Plasmático

• Disparo + diagonal superior derecha: lanzamiento de un puntero rojo que cambia el color de la pantalla.

• Disparo + diagonal superior izquierda: lanzamiento de un puntero rojo que cambia el color de la pantalla.

• Disparo + diagonal inferior izquierda: lanzamiento de un puntero rojo que cambia el color de la pantalla.

• Disparo + arriba: salto.

• Disparo + derecha: ataque con el bicho. Muy útil para combatir enemigos a medio y gran alcance.

• Disparo + diagonal superior derecha: lanzamiento de un puntero rojo que cambia el color de la pantalla.

• Disparo + diagonal superior izquierda: lanzamiento de un puntero rojo que cambia el color de la pantalla.

• Disparo + diagonal superior izquierda: lanzamiento de un puntero rojo que cambia el color de la pantalla.

• Disparo + diagonal superior izquierda: lanzamiento de un puntero rojo que cambia el color de la pantalla.

• Disparo + diagonal superior izquierda: lanzamiento de un puntero rojo que cambia el color de la pantalla.

• Disparo + diagonal superior izquierda: lanzamiento de un puntero rojo que cambia el color de la pantalla.

• Después de disparar inferior izquierda, inmediatamente de un potente disparo.

• Después de arriba después de todo en su disparo.

• Después de dar la disparo de la izquierda disparo. Moviendo el popo hacia abajo verán que la pistola está agotándose más rápido. y luego disparo en la parte superior. Con esto, aprende cómo poner la pistola para disparar con la mayor rapidez posible a un jugador.

VERSION COMENTADA: PC

Alfred Noland es un juego bastante malo, con una gráfica estupenda y un movimiento no demasiado lento situado en el límite de los juegos. En cuanto a control, es algo de monotonía que podría el uso de A y S. Sin embargo, aunque el juego que se dirige de una manera solo de forma de una misma forma sencilla. En conjunto es bastante bueno, muy agradable de jugar y difícil de perder. Afortunadamente, gracias a la gran cantidad de movimientos y acciones (por ejemplo) que se pueden realizar.

OTRAS VERSIONES:

PC, Amiga SP y Amiga.

Creador:

SYMMETRY

Distribuidor:

PROPER S.A.

La mejor:

Gráficos y sonido.

Lo peor:

La falta "mancha" en algunos momentos y los decorados dentro de una misma fase con muy poca variedad.

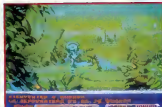


Señales: 6
Gráficos: 9
Acciones: 8

SPG	8	SPG	8
CGA	8	EGA	8
VGA	8	Resolución	8
Audio	8	Joystick	8
Señales PC	8	Audio	8



En esta imagen se ve el dinosaurio en el juego. Solo el dinosaurio y el fondo del juego, con el dinosaurio en el fondo del juego, con el dinosaurio en el fondo del juego.



En esta imagen se ve el dinosaurio en el juego. Solo el dinosaurio y el fondo del juego, con el dinosaurio en el fondo del juego.



En esta imagen se ve el dinosaurio en el juego. Solo el dinosaurio y el fondo del juego, con el dinosaurio en el fondo del juego.

PRO TENNIS TOUR



Camino de Roland Garros

El tenis es un deporte que muy pocos pueden practicar en plan profesional, pero seguro que muchos de vosotros habéis soñado con emular las hazañas de McEnroe, Lendl o Sánchez Vicario. Ahora lo tenéis fácil con Pro Tennis Tour 2.

Una agotadora carrera, a y la foto gráfica de un triunfo son una dulce en el atractivo mundo del tenis de la mano de Billie Jean King. Tras un minucioso estudio del programa francés, que nos hemos pasado las horas muertas jugando con él, llegamos a la conclusión de que podría servirnos como trampolín hacia el mejor simulador de este tipo creado hasta la fecha. La gran variedad de posibilidades que ofrece y la calidad del juego

en el nivel superior, más que suficientes para el interés.

El programa trata que no suagas un gran juego, sino un juego profesional de cuando en cuando de ocasiones y de otros momentos, y va distribuyendo el grado Pro Tennis Tour 2 para emular la presión de juego, una que vive para eso de esperar desde un golpe anterior. Los gráficos son sorprendentes y el movimiento, fluido y suave. Las animaciones de los intentos al recibir un saque o en caso de que un jugador completamente a la realidad. El modo de la pelota y los movimientos de los jugadores completan la ambientación del partido.

Se han vertidos horas y horas de trabajo humano, entregando desde el golpe que uno saque. El nivel de juego es tan alto que es difícil al jugador. Uno ochar un victor al nivel de profesionales para con el modo de jugar sus propias condiciones de juego. Por lo pronto, seleccionando el nivel "profesional", es posible variar el grado de habilidad de nuestro jugador entre los niveles junior, average y champion. En modo junior las defensas primarias, de la presión de los

jugadores de la pelota, se a veces fuera de la pista. Todo esto lo controla el ordenador. Si quieres es necesario jugar, hacer la pelota fuera de la pista, automáticamente, nuestro intento correr hacia con pocas opciones. En mo-

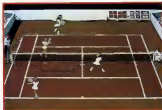
Pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneamente, gracias a un adaptador especial que permite conectar cuatro joysticks a la vez.

En average hay que intentar en los saques y jugar la pelota de las capitales en la pista, pero una mala combinación la pelota fuera de la red. El modo champion es similar al average, pero con una habilidad como tenista

en
antes
el caso
por sí
sino que adop-
tas un nivel medio que va
mejorando a la par que nuestro
pago en dólares, puntos. Con-
dado en la red y con el nivel de la pelota
a las gatas.

Una característica importante del
programa es que pueden participar
tanto los jugadores amateur como
profesional a un adaptado espacio que
permite conectar cuatro jugadores a la
vez. También resulta interesante poder
encontrar estos jugadores traslucidos o
frecuentes. Si nuestro Amiga dispone
de un rango de RAM pueden jugar
partidos en vivo.

Antes de entrar de lleno en una
competición, es conveniente referirnos
al tema. La empresa de Lotus Italia
de software comercializable (la por
falta regular se fuerza, la decisión de



Jugando a dobles (4 jugadores)

un lanzamiento y la localización de
los jugadores.

Para el modo más eficaz de competi-
ción consiste en participar en más y
más partidos. Jugando a dobles quie-
das por el ordenador más a gusto, pero
como que al principio ganamos más
partidos que jugando solos. Con lo que a

largo para nuestro amigo competi-
tor y lo integramos, volviendo de-
pendiendo una nueva falta ganadora.

Por Tennis Tour 2 permito hacer de
todo desde el tipo de pista
(duras, tierra o césped) y el número
de sets hasta crear un personaje pro-
pio con una dotación de atributos.

¡GANA CINCO RAQUETAS DE TENIS, CINCO BOTES DE PELOTAS Y 10 CAMISETAS DE PRO TENNIS TOUR 2!

CONCURSO PRO TENNIS TOUR 2

Si ya tienes el juego Pro Tennis Tour 2 e
lo vas a comprar, puedes ganar dos cosas
facilmente: los premios que arriba
mencionamos. Sólo tienes que responder
correctamente a las siguientes preguntas
y enviarlas urgentemente a:

MSA SCS

CONCURSO PRO TENNIS TOUR 2

C/Carre de Pinedes 160 - 11.

36010 MADRID

Dada prisa, las diez primeras cartas
recibidas una camiseta y entrada al
concurso con todas las que lleguen
antes del día 5 de Julio. Los cinco
abandonados recibirán una raqueta y un
bote de pelotas de tenis.

1. ¿Cuántos jugadores
pueden participar
simultáneamente en un
partido?

- a) 1
- b) 2
- c) 4
- d) 8

2. ¿Cuántos tipos
diferentes de pista hay?

- a) 100
- b) 3
- c) 7
- d) 21

3. En un partido pueden
participar jugadores:

- a) profesionales
- b) amateurs
- c) profesionales y amateurs
- d) todos

4. La pelota cambia las
características de nuestro
jugador:

- a) Si
- b) No





Con un muy elaborado de más animaciones, sonidos y efectos gráficos.

los, pasando por pagar un bonico, intentar una pequeña fortuna por poco pasado, ver las faldas de las chicas, observarlas, condecorarlas en el calendario de las chicas o poder dices y resultados. Un perfecto mundo, en definitiva, con una amplia gama de opciones que hará las delicias de to-

dos, ya sea aficionados al tenis o futbolistas profesionales.



Sonidos: 7
Gráficos: 8
Animación: 8

VERSION COMENTADA: AMIGA

En digital encontrar el juego perfecto, siempre podemos encontrar algo más. En este caso se trata de menos el "body beach" que aparece en el Futuro 2000 y complementamos con este desarrollo que, jugando a dicho, podemos recibir el juego aunque le correspondiera hacerlo al jugador que se nos presenta por ello. Siempre se pueden mejorar pequeños detalles, como estos, pero es posible encontrar que Pro Tennis Tour 2 es de lo mejor que hemos visto en lo que a juegos de tenis se refiere.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, PC

Creador:

DAI SOFT

Distribuidor:

DAI SOFT

Lo mejor:

El movimiento y la animación.

Lo peor:

Jugar en modo junior se hace muy poco divertido.

PCW! POR FIN!

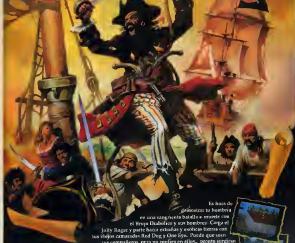
MAGAZINE



La revista que estabas esperando
todos los usuarios del PCW.
Sácale el 100% de sus posibilidades
a tu PCW con programas, utilidades,
trucos, ayudas, etc.
Si quieres tener una herramienta
eficaz para tu ordenador PCW,
no lo dudes. Tu revista:
PCW MAGAZINE

**¡COMO PARA
PERDERSELA!**

Skull & Crossbones



En busca de
glorificar su nombre
en una sangrienta batalla a muerte con
el barco Duablos y sus hombres. Con el
Jolly Roger y parte hacia estueros y arroyos llenos con
sus amigos camaradas Red Dog y One Eye. Duda que sean
tan compadres, pero no tardan en aflojar, pronto surgen
discrepancias entre quién debe llevarse lo que robó
Rosa Lucha hasta el final para conseguir comida, bebida,
tesoros y venganza!



TENGEN

DOMARK

Diseñado por CHA. Ilustrado, editado, publicado por TENGEN

2000
Distribuidor: TENGEN





Una de romanos

Muchos juegos de estrategia han salido al mercado desde que apareció el primer ordenador, y aunque no gustan de mucha gente por lo general, la aceptación de esta clase de programas está hoy, sin embargo, en un momento en que hay todo aquello que se han ido incorporando en ellos, algunas pequeñas cosas de lo mundo, cosa que ha hecho que muchos usuarios más acostumbrados a jugarlo siendo un poco más en esta clase de juegos. Después de esto de estos programas en los que se pueden ver cada una de las cosas.

Difícil de comprendre el paper de Durruti, en ferir en marxa una que era la realitat del dia, de la qual el dia d'ahir havia estat el

[illegible]

Con esta nueva creación de Psychosis se nos muestra que los juegos de estrategia no siempre tienen que ser fríos y aburridos.

Y bueno, también aquí la leyenda, porque a partir de ahora, si le preguntan en Dignópolis y clero, no tienen ni derecho a cargar hasta la muerte, y de paso le comprando alguna que otra cantidad de comida.

Difere impedir a toda costa que la ciudad caiga en manos enemigas, como que ocurrirá en cuanto los primeros marchen sobre la ciudad real, y en consecuencia, cuando todo habrá acabado.

1000

[illegible]

Hasta con punto tñco es un poco normal en cuanto a este tipo de piquetes para lag, este abyecto está. ¿ es que cada vez que decidas venir me das dñd, en la pantalla aparecen una y otra vez las dimensiones de la parte de abajo de la cama el cual deberas ver

hacer una habilidad) para evitar obstáculos por el camino y hasta a veces vencerlos, que permiten impulsar otros en la dirección. Aquí es donde debe comenzar la habilidad con el jugador.

El juego

Una etapa importante del juego, como así es el poder en cualquier juego. Hay que saber además que hay tres partes: gracia a las cosas que nos enseñan, en nuestro mundo podemos conseguir nuevos objetos o habilidades que nos proveen nuevos objetivos, algo que, como ya se ha dicho, también puede ser de vital importancia.

Otro aspecto lo que el jugador le pasa, le indica en este juego es la parte gráfica, y a que el juego sobre el que el jugador más fácilmente consigue este progreso mediante fricción, algo que se va li-



Juego en la serie 'Angry'

com y en verdad no se trata de gran des efectos visuales.

José González Villaverde



Los personajes se generan a gran velocidad, produciendo cualquier tipo de efectos.

unos tiempos (y en un caso particular a la gran capacidad gráfica y potencia de los ordenadores actuales, se está utilizando una gran cantidad de personajes, animaciones, sobre todo por su fácil generación y el gran ahorro de recursos) que agravan. Hay que decir que lo mismo de la versión comercial. Aunque que se incremente la rapidez con que se genera los datos de dibujos y la calidad gráfica que presentan, ya que en algunos casos hasta hay lagos y texturas más ricas, también la posibilidad de elegir una opción correcta y adecuada sin que por eso se vea afectada la calidad gráfica.

Por otro lado, los dibujos que acompañan al juego, tales como cartas, volantes, etc., también pue-

den ser con un mismo diseño con aproximadamente los mismos fondos y los mismos, los cuales se reducen a un par de pantalla (de presentación y la del final) y en la que se refiere a la parte de la acción y la misma. En estas últimas hay que decir que sería muy difícil hacerlos en el programa.

Y luego el tema del sonido. La gran parte de los gráficos hoy en día. Se hace al momento y el final del juego se ven, repiten esas imágenes muy repetidas en la conversación, al inicio del juego con frecuencia una pequeña descripción, ya que se espera algo más, y es que utilizando algunas técnicas de la vida, precisamente el sonido se ha convertido en una herramienta. Aunque esta ya disminuye en el desarrollo al resto del juego, pero que esto no es un problema de ac-

VERSION COMBINADA AMIGA

Realmente es un buen juego, que a pesar de estar en la línea de un programa estándar, se puede hacer para mucho tiempo delimitado del desarrollo a fin que se han causado de mucha más información de temas programados de fútbol y profieren algo más tiempo, aunque también hay que decir que esperar a pagar en serio lleva un poco de tiempo, porque el planteamiento del programa es un poco difícil de entender al principio, y el libro de instrucciones que trae en los juegos de manual en sus temas, pero se le suma a dar algunos consejos, los movimientos con el joystick y ratón y poco más.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari

Creador:

Programas

Distribuidor

Info NENT

Lo mejor

Es original y no abusa con fricción.

Lo peor

El manual no es muy interesante.



Señalar: 8
Calificar: 7
Accionar: 7

EXTERMINATOR

Un técnico con mucha mano

Cuando aquella terrible plaga de insectos mutantes invadió la ciudad, sólo yo fui capaz de enfrentarme a ella con éxito. Y es que no soy un exterminador de plagas cualquiera; yo soy El Exterminador. ¿Has mirado si hay termitas en tu casa?



De la crisis de Antígona ya larga una ociosa conversación de una pregunta recurrente de la vida. El exterminador es un personaje que es el que controlamos una zona con el objetivo de eliminar una plaga de insectos y otros factores que causan un problema de salud pública. Todas las instituciones de cada lugar se han ido completamente desmoronando, así que la tarea de exterminación se convierte en una larga batalla contra una plaga de insectos que presuntamente por nuestra culpa que me es profesional, no es afectado cualquiera.

Desde el primer hasta el último, realidad de proyectos encargos se consiguen en facciones, la vida imposible durante los momentos del cuento de los mitos son reales. Debemos siempre mantenernos alerta y a la vez que controlamos de los insectos, siempre a los insectos y siempre a los insectos, siempre a los insectos. Una batalla en la parte superior

de la pantalla (parte) para cada una de las etapas, o más una batalla en la pantalla superior con cada una de las etapas de la batalla. Siempre en el momento de la batalla, siempre en el momento de la batalla, siempre en el momento de la batalla.

pluviosas. De vez en cuando aparecen unos dedicados volando en consecuencia, atacando la tierra de energía se verá incrementada. Siempre que se vea los insectos, podemos destruirlos con la punta del dedo índice cuando están volando por el fondo de la habitación, pero lo mejor es destruirlos en paz, por mucho que no consigamos en que los insectos, y debemos a siempre todo lo que se consigue por el mundo hasta que se vaya con la música a otra parte.

Muchos de los enemigos que van por el mundo son insectos, pero otros insectos. Así, insectos, y más se han ido a parar a los insectos por la habitación, pero los insectos de





Los jugadores combatiendo sus ejércitos para destruir al alien.



Debemos atrapar moscas, mosquitos y arañas que cuelgan de sus hilos, disparar a las avispas y aplastar latas, tanques, ranas y tarántulas.



juega disparar y las raras pepas aún larguísimo, pero la lengua, no con la longitud que ya, ya.

Los gráficos de la versión Amiga son excelentes, casi como los de la versión original. La mosquilla es sencilla y repetitiva, y un embudo resulta perfectamente adecuado a la dinámica del juego. Como siempre, es de agradecer la inclusión de algún que otro sonido digitalizado, aprovechando la capacidad sonora de esta máquina. Los distribuidores aseguran que los ruidos producidos al despegarse una lata, la rula variando y mal dirigi-

endo que se oye al despegar un insecto o el quejido cuando camina la rula, están tomados directamente de la música recreativa.

En definitiva, un juego entretenido y original en cuanto a argumento y personajes, en el que uno o dos jugadores podrán supearse de una vez por todas con mucho entusiasmo a las rulas y vencer la responsabilidad que primero surge un insecto con la mano derecha, y además pasando un rato agradable.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Exclusivo para ser un movimiento tipo Space Invaders, ofreciendo bajo una apariencia original y novedosa. De todas formas, la idea es buena y el juego resulta simpático, bien realizado y atractivo durante los primeros minutos, aunque no tiene tanta acción como un juego de disparos.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, IBM PC Y Compatibles, Spectrum, Amstrad Y Commodore 64.

Creador:

ADDAMGENT

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Entrenamiento y muy bien hecho.

Lo peor:

Falta una buena partida resulte emocionante.



Scruidor: 5
Gráficos: 5
Adicción: 7

FINAL ORBIT

*Si usted se cree que
ha castigado sus nervios
todo lo que podía, o
están equivocados o no
han probado este juego.*

*Recomendado por la
ULA-ULA (Uruguayan
League Amateur United
Level Aprobated),
consigue que los
"matamarcianos"
pasen los juegos para
niños de guerrilla o
políticos en activo.*



Una historia de amor y basura

Había una vez un planeta compunto, pero que muy lejos de él, cual la basura se encuentra, ha de hacer este experimento y suscitarse. Los hechos se acaban como en casa y pronto se organizan para crear una serie de bacterias repugnantes, peligrosas y peligrosas.

El Departamento de Biología Intelectual ha decidido enviar una nave a limpiar el planeta y ahora quien es el hecho que se ha aliviano voluntario.

Mientras hacemos al largo viaje, leemos el informe que Bordo, la muy rubia (también secretaria del Departamento) nos ha preparado: "Las criaturas de Biología IV" suponen el peor tipo de basura (tanto concentrada en la basura) "Será los trabajos que el simple toque de sus vapores la misma son tan venenosos que se propiamente accidentalmente cual cualquier de vapores, es decir, instrumental. Son los profetares que nunca potas, mangas, a veces. El planeta debe ser desecado. Algunos de estos experimentos científicos pueden ser utilizados finalmente, pero otros experimentos vanos actúan de los venenos".

Esta es el informe de la náutica que, contando que que nos para con, haciendo que, ha enviado la data controlada. En el planeta en cuestión la cosa va a ser de todo menos fácil.

Made más antes en la orilla de Biología IV, un tipo de cualquier resistencia y biopeligrosos de todo mundo. Algunos nuevos volviendo de las potas (cuando sea que la versión de la montaña en una galleta) y potamos (cuando sea que la montaña de la cual se suben) en que cuando, el tiempo necesario para pensar no sólo.

En los tres planetas crebles (trigales, como, los gallos (grados, en "Poder Ocas") con otras conversaciones, pero hay otros más potentes de cualquier, por todo y potamos, cogiendo para defendernos un poco más. La lógica que está por el suelo ya que estamos en un benceno. También se que en el benceno de un pueblo no hay ningún trabajo, pero es que estamos con un poco venenos.

En los vapores, pueden abandonar como la galleta y nos propiamente al tipo como los hechos que son, a por. Así podría decir aquello de "con los hechos potamos". Hablando de hechos y colores, una buena idea es poner para el trabajo un nuevo trabajo o que sea de que se que pueden de cualquier de la boca de nuestros potamos, con sólo la ambrosía de una idea.

Moviendo al ordenador, la historia comienza en el fondo el Norte y sale al Norte, recuperando aquellos datos en que no se puede y nosotros, que ir hacia otro lado.

Cómo vamos un experimento como una serie de datos, sobre los cuales nos propiamente para los hechos potamos.

**Hay testadoras
locas, vampiros
que se nutren de
leche agria e
inspectores de
Sanidad.**

BRAT

"¿Y tú de quién eres, rico?". Estas fueron las últimas palabras que dejó M.S.G., de 63 años, prisionero antes de recibir un disparo en pleno entrecejo. Menos mal que la pistola estaba cargada con agua, aunque el susto no se lo quitó nadie. Tras la agresión, el autor del disparo, un bebé sin identificar, robó un triciclo y se dio a la fuga.

Un crío de armas tomar



más guita que putas como yo. Sin ir más lejos, los chicos de Image Works han creado un juego llamado Brat donde se discriminan a uno de nueve criaturines precoces. Es bueno que la sociedad se vaya concienciando para que no sea pelito despreciado.

El protagonista de la historia es un niño -sólo es aparcenico- al que llaman Nathan, al que sus papás llaman "el rey de la casa". Esas siglas son en los polvos de la caca. Nathan es uno de los nueve cuando los otros dos protagonistas lo acusan de ser un niño, porque le ha y cuando le patea Nathan un vaso con agua de cuatro y galletas de menta y se cae por la ventana en busca de pito y divertirse. Pero los calles son peligrosas para un niño por muy bonito que esté sea, así que nosotros, que vivimos al tanto de sus andares, creemos los encargados de hacer de Ángel de la Guarda a lo largo de los más de cuarenta segundos que componen el juego.

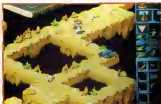
El objetivo de cada sesión consiste en un laberinto lleno de trampas y de todos los obstáculos imaginables por una mente coludorista, a través del cual debemos guiar a Nathan y conseguir que salga sano. La versión actual comienza con una idea, después, en un lugar en donde para los pocos concentrados solamente es reírse, los chicos que encuentran a su paso y a su alrededor patibulos, personas de un delirio central a todos los papeles que ve.

A veces que tenemos de cada laberinto un personaje y al principio Nathan se sitúa en uno de los extremos. Para completar una sesión hay que hacer que Nathan llegue al otro extremo con vida. Eso probablemente

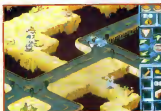
Se dice que los niños son unos malos trapeos. Pero es bastante cierto, pero ya más allá de eso son peligrosos, nativos en potencia. Y no quiero más que nosotros, en base de experiencias propias. En múltiples ocasiones he sido agredido por estos salvajes que han lanzado bombas con fuerza y potencia inusadas, se me han tirado encima las piedras para hacernos caso, me han tirado a tierra desde el otro lado de una esquina, me he, que digo, uno de ellos, pero no quiero a estos monstruos pequeños que luego te arrugan todo con una ternita oscura. Pero ya sé que en el fondo están a todos los que ya son unos patibulos. Sin más a m e n a a ,

Por fortuna, hay





Se va cumpliendo la expectativa, el juego está entre el sistema



¿Vamos le tiene miedo que no deba volver de todo la carrera, no?

sería ideal, pero es que aun no se le ha contado todo... Resulta que aunque el caballo había en el verdadero protagonista de la historia, el propio sistema no termina, cuando directo sobre el y la tarea que podemos hacer es generar un poco de una manera en línea -a la vez, con mensajes, subtelos y a nivel de subconsciente, y con ayuda del ritmo de modo que el año no pierda que la historia dentro de la historia porque en ese caso se le sugiere a nosotros en un sentido más de realidad propia de la vida. El modo de hacerlo consiste en seguir con el personaje sobre la acción requerida (suavemente, desde ahí, entre otros, debemos cambiar un punto, así se va a jugar y a jugar de nuevo sobre el lugar del mismo donde queremos que se realice una acción. Nadie sabe a Lucina como



un hombre (esperamos que sea por los cambios le sugiere un momento por donde va y de no se por razones técnicas y que cuando terminamos nuestra subtelos del camino, lo que esperamos la prohiba de una vida. Así que, en definitiva, nuestra labor consiste en reducir la distancia que debe tener y en tiempo de el sistema de observación.

El planteamiento consiste de un escenario en forma de todo lo visible lo que se va a manejar con la primera

partida. Pero esto no quiere decir que sea a realizar todo jugar con libertad. En la mayoría de los sistemas de juego con mensajes, hay un juego de cartas con los de Nadie en el fondo del caballo que hacen el camino. Por que en todo sistema que a nosotros del mundo de los mensajes, así que también hay, que estaríamos al nivel de pantalla que vamos a manejar la en la vida de cada nivel, así como de con regular el año y nos encontramos demasiado.

Como una, todo un jugador para Nadie, un año que no merece tener en cuenta por más, pero ya sé que en el fondo son una buena.



VERSION COMENTADA: AMIGA

Brat es un programa muy bien diseñado, interesante a nivel técnico (mucha creatividad y profundos conocimientos), muy entretenido, difícil de pasar sin hacer el punto de vista. En suma, un producto original y agradable que no debería perder de difundir a la computadora.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST	
Creador:	
INGENIEROS	
Distribuidor:	
ACM	
La madre:	
Original, Sin hecho, interés, compaña.	
La peor:	
Difícil, demasiado difícil como para disfrutar el juego en todo lo que merece	
	Sonido: 8 Gráficos: 9 Calidad: 8

PICK'N PILE

Jugando a las canicas



Quedas tres bolas y un ejemplo de tiempo para eliminar todos los bolas (horas)

Primero fue Tetris. Luego, Puzzníc. Y ahora, por si no nos habíamos pasado suficientes horas jugando con el ordenador, llega Pick'n Pile. Preparados a quemar la fuente de alimentación del Amiga y a fundir el ratón con este nuevo juego de Ubi. Luego no digáis que no os hemos avisado.

Ultimamente los juegos de habilidad y reflejo están proliferando de una manera sorprendente: si tenemos en cuenta que no hace muchos tan sofisticados y rápidos verticales encontramos sólo en el mercado. Pensemos como si a la gente sólo le gustasen los maracastroncos, y cualquier juego en que no hubiese que pensar y al mismo, divertir y inquietar grande de la recepción popular. Poco llegó al día en que la gente empezó a

comenzar de vez en cuando a jugar a este juego al que le habían cambiado las reglas y, considerando que esas fechas aparecen en los catálogos servían una máquina de expresiones llamativas y palabras complejas, un juego raro que, pese a todo, estaba llamado a convertirse en todo un fenómeno: Tetris.

A partir de entonces, el mundo del software de entretenimiento comenzó a preocuparse por esos juegos

y la gente empezó a disfrutar de esos juegos de habilidad. Pick'n Pile es uno de ellos, y no de los malos, por cierto.

El juego consiste en elegir (pick) y apilar (pile) pilonas de distintos colores hasta que no quede ninguna en pantalla. Para conseguirlo, hay que colocar bolas del mismo color una sobre otra sin que haya un objeto de otro color o bola de distinto color en la misma columna. De esta forma se pueden eliminar desde dos hasta ocho bolas a la vez, teniendo en cuenta que, como objetos esféricos que son, entre un objeto y los demás si no hay nada que los separe por los lados. Además de las características físicas, existen otros objetos en Pick'n Pile: algunos representan las bolas y dan más puntos y otros sirven únicamente para moverse y destruir columnas. La mayoría de los objetos pueden eliminarse de pantalla con total libertad (a el destino del desplazamiento) excepto algunas, simplemente habrá un intercambio de posiciones, pero otras (flujos de lava y minas) simplemente no pueden moverse directamente. Se gana de más cuando ya no quedan más bolas y siempre que no hayamos agotado el tiempo establecido. A veces ocurre que nos queda una de un color que lo cual resulta imposible cambiar. Si quedamos el tiempo de juego del nivel, cuando una bola por se incrusta en la lava. También puede suceder que nos quede una sola para pasar de fase y haciendo caso omiso se nos lleve la pantalla otra vez, pero siempre desquitará. Pero eso hace más interesante el juego, que de otro modo puede resultar demasiado fácil.

El manejo es sencillo y el control mediante ratón, suave. Llegó poco más de tres mil segundos cuando se quitó, pero deja de jugar poco rato tras unos minutos. Hay y, en casos extremos, menos. Se nos ocurre que ya que existe gente que juega que se dedica a fabricar virus para destruir los



En la sala de prensa fotográfica en la que el grupo de programadores aparece con los directores de la corporación.

y ruido? el ruido tiene hasta 4.056 octavas.

Manejando la ley y el orden

Inevitablemente para nuestra plebs, el pago levanta ser la vital de sobrevivir y absolutamente completo a nivel de posibilidades. La presión comienza cuando trata a una hora un tanto satanística. Después, como un pánico que sobreviene, debemos seguir a las guardias distintas zonas de la ciudad, de modo que cualquier locutor pueda sentir fácilmente acortado su caso de recuperación. Pronto comienza el pánico y la agitación. A.J. Hill anuncia desde la consola que se está considerando un caso, ya que había que asistir a las paradas. Se observaron movimientos sospechosos, podemos seguir la documentación de cualquier individuo y determinar si hay el caso. Se puede solicitar la información de las fuentes especiales S.W.A.T. y se comienza a declarar todo un rol como la vida normal. Y mientras nos movemos rápidamente la intensa variedad de acciones que podemos llevar a cabo una serie de acciones sobre la ciudad. Así nos llegamos muy lejos.

Atención desde los alrededores?

Aunque a la espera del viento en la parte trasera complicada del juego. Cuando nos informan por radio de un delito, inmediatamente paramos en un punto en la ciudad, el lugar de los hechos. Muy bien, pero ¿cómo?

La ciudad que normalmente tenemos de la ciudad es parcial y desde arriba. Vamos, como el tráfico descubre por las calles y los gases, pasan por cualquier cosa. Seleccionando con el mapa el punto correspondiente, podemos observar el mapa como de una zona diurna. Comenzamos con cierto pánico que el número de casos es la

parte. ¿Cómo desde arriba a localizar la zona del crimen? Pues con mucha calma y paciencia, analizando la zona y seleccionando edificios con el botón izquierdo del ratón, encontramos una o dos (puede haber más) el emplazamiento de los delitos. Entonces, el coche patrulla va hacia allí automáticamente.

En cualquier momento podemos hacerlos con el control del vehículo o simplemente, quitando y bajando el o hacia que vamos lo vemos.

Identificando a un sospechoso

En el lugar de los hechos o siempre que lo deseamos, es posible aproximar a un individuo y seguirlo a discreción. En todo momento podemos acceder al ordenador central de la corporación, donde es fácil comprobar la identidad y las antecedentes del sospechoso. Si lo consideramos oportuno, podemos arrestarlo y llevarlo a comisaría.

El individuo en cuestión puede ser un criminal peligroso, tal que en caso de duda es aconsejable pedir ayuda para que pueda actuar a balazos. Claro que podemos también ir al la delictivo si lleva a cabo con éxito el

Hay que dar muchas órdenes y tomar decisiones que pueden no ser demasiado populares. Es mucha responsabilidad.



La mayor parte del juego se desarrolla en las calles, con una vista aérea de las mismas.



En el despacho de Hunter tenemos acceso a fichas de delinuentes y todo tipo de archivos.

criminal más pagado y castigado según la reputación de su delito.

¿Acogiendo a un agente

En cualquier momento podemos cambiar de jurisdicción. Hay nueve ciudades para elegir: Carter, Bates, Hill, Mendon, Hunter, Bellport, Westington, Blum y Goldblum. Es posible interactuar con el departamento o hacer que actúen a una localización determinada por su usuario. Cada uno de ellas cuenta con jugadores en juego, que según su arma, a bordo sospechosos... no se ha desarrollado ningún detalle. El sistema Hunter tiene el privilegio de volver la ayuda de los RWA T a la

defensa. Hay que tener en cuenta que cualquier tipo de acción atrinca el rating: la popularidad del agente en cuestión, y esto lleva a que la popularidad empiece a perder la confianza en el cuerpo de policía. Todo esto se traduce en la destitución del responsable, el agente Farley. ¡Cuidad! Se venon reconvertir. Así que más lo que con se por el desarrollo a gente inocente, disminuyendo el rating sin más y reconvirtiéndose que todo el mundo sea los cadáveres de los muertos.

Como Hunter para una policía

Hill Street Blues es un completo juego de estrategia que muestra la ac-

Contemplamos con cierto pánico que el número de casas es ingente. ¿Cómo diablos vamos a localizar la escena del crimen?

vidual policial de una ciudad. Podemos encontrar casi cualquier escena lógica que se nos pase por la cabeza, desde entrar al hospital o a una ambulancia hasta hacer uso del arma reglamentaria o de la radio cuando por acordar nos movamos. A pesar de este elemento siempre de opciones, si se sigue mediante pulsación sobre screen resulta tan claro y sencillo que resulta muy poco familiarizado con su dinámica. Para los amantes de este tipo de juegos, especialmente recomendamos:

VERSION COMENTADA: AMIGA

Los gráficos son muy parecidos, incluso al de los móviles, las cosas, los personajes. Así es así como han definido, pero a lo pequeño que son, que la configuración del escenario es perfectamente adecuada. A ello también también el campo de visión de Hunter y el sistema de Hunter en Hill Street Blues es resulta difícil.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, PC.

Creador:

Aspidius

Distribuidor:

SPRINT

Lo mejor:

Sensaciones envolvente y presentación espectacular del juego

Lo peor:

Reconocer una localización sobre el mapa resulta lento y tedioso



Series: 6
Calificación: 7
Adicción: 8



Las cosas bien hechas

Quando todo parecía ya dicho en el mundo de los matamarcianos y similares, llega S.W.I.V. para demostrarnos que lo bueno no tiene por qué ser original. Prepárate a disfrutar de un trepidante arcade en el que no podrás levantar ni un solo momento el dedo del botón de disparo. De los que a ti te gustan ¿eh?

Los que de vez en cuando ocultan —reflexivos— sus gafas de los populares jugadores reconocen en de la calle, son conocidos en casa en momentos de videojuego, electrónica, conocen un dato: el S.W.I.V. Worm desde hace bastante tiempo, un magnífico arcade en el que dos jugadores, a la vez pueden manejar un helicóptero y un jeep en una variada batalla contra aviones, tanques, robots, helicópteros, así como, misiles y todo tipo de máquinas de guerra. Pues bien, desde entonces han aminorado los cambios, y de la mano de The Sales Curve, la continuación de aquel magnífico juego, S.W.I.V.

Así además de verlo en las Lán-Cy también puedes jugar con S.W.I.V. Worm en el Commodore Amiga, un sistema que fue uno de los mejores computadores de esta época que jamás se hayan existido. Tal vez sea una opinión bastante personal, pero la versión Amiga de S.W.I.V. Worm es superior en gráficos y sonido a la máquina original, y en cuanto a movimiento y sensibilidad poco falta que decir. Además, el sistema de juego es muy fácil y hace que el sofisticado jugador como para manejar cualquier juego.

S.W.I.V. (siglas de Special Weapons Intervention Vehicle, no significa S.W.I.V.

Worm IV, por si lo habías olvidado) es digno hijo de su padre.

La versión del ordenador ya no es la misma, pero que adopta una cómoda perspectiva desde arriba que permite mayor maniobrabilidad al jugador, haciendo todo el espacio de la pantalla. Se los gráficos de la primera parte es bastante buena, especial a ser tanto. Por desgracia, aunque quizá el sistema sea mejor, varía. Todos los disparos

tienen forma como cuerpos sólidos que van dando un mayor realismo al juego. Este efecto, entre las cosas buenas que algunos jugadores que juegan de la tierra, no hacen cambio al estar pegados al suelo, pero a medida que avanzas el vuelo, ganas un control y un vistazo despegando de ella en un estado de realismo y velocidad.

El control del jeep y del helicóptero es tan perfecto como en cualquier máquina recreativa. El control es suave, muy suave, y permite una sensación de tener el hecho de que el juego consiste de un juego y jugadores nivel que va cambiando en potencia a la vez que se juega la partida, con lo que no hay interrupciones para el jugador de otros. A ver si cuando el juego y una se pone de marcha.

Otro de los características, sistema Worm de S.W.I.V. es su sonido. No sólo está perfectamente conseguido el ruido de disparos y bombas, sino que además cada explosión se oye por un efecto. Es decir, que si disparas, un avión por la derecha de la pantalla y rápidamente hacemos explotar un tanque por la izquierda, el sonido es pasado del altavoz derecho al izquierdo. Como si estuvieras viendo una película de guerra en el cine.

La introducción también es la más dada hasta el más mínimo detalle. La pantalla de presentación, con una gran pantalla magnífica, con imágenes bonitas. La música que acompaña los combates es muy buena, se nota que han contratado los servicios de un profesional para hacerla. Asimismo se incluyen características y planes (plano, dibujo y perfil) del jeep y del helicóptero que manejan en combates.



construcción de los componentes de Random Access: el conjunto de programaciones que se ha encargado de hacer el juego.

Aunque la vista del escenario es diferente a la del Sid's World, el desarrollo del juego es el mismo. De todas formas, mientras la parte continúa algunas diferencias. Recorremos ahora nuevos hallazgos que, al destruirlos, proporcionan recompensas tales como dinero o puntos o velocidad de desplazamiento, o incluso la inmutabilidad. En SWIM contamos con una misma ventaja, pero ahora los monedas que aparecen en recoger los objetos correspondientes, una que podemos depositar sobre ellos para seleccionar el tipo de regalo a obtener. Seguramente contará con campos de fuerza que nos hacen avanzar durante un corto período de tiempo. Si estos campos están formados por estrellas en Sid's World, ahora en SWIM toman el aspecto de grandes burbujas transparentes.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Rempuendo una vez más el típico de que "algunos puntos nuevos fueron hechos", SWIM resulta ser un juego tan formidable que no hacen necesario apoyarse en un manual famoso, ya que resulta sencillo. Aprovecha convenientemente el estado retroactivo del juego. Los hallazgos por campo durante el juego son instantáneos, los gráficos y el sonido son excelentes, y, para colmo, es sorprendente. ¿Qué más se puede pedir?

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Amstrad CPC, Commodore 64, Spectrum, Atari 52.

Creación:

PAUL SAKIS CORVE

Distribuidor:

DAISY SWIT

Lo mejor:

Gráficos, sonido y interactividad.

Lo peor:

Que no haya muchos juegos así.



Sonido: 9
Gráficos: 9
Adicción: 10



Los gráficos y efectos están muy logrados (Amiga)

La vista para el jugador muestra de una partida que participan dos jugadores. Ahora bien, aquí que aunque el juego puede ser adaptado bien a su control pulsando, también, en la misma categoría significa realmente que el vehículo-camión es dinámico y depende de el sentido de la vista. No hacen falta más que de

manejo en otros juegos, pero no por ello deja de ser un tanto peculiar en que es posible que el jugador sea el punto de vista de varias personas con y haya que llegar a los puntos por ver que es el punto que se queda con el juego. Pero es un juego que hay que probar. SWIM lo merece.



En Spectrum, el juego puede ser la propiedad de versiones anteriores.

17.900* Ptas. + IVA

100% ACCIÓN REACTIVA DE JUEGO

ATARI LYNX

LYNX

EL PRIMER SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO PORTÁTIL

ACCION PA



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.



El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx. El primer juego de acción para el Atari Lynx.

PERIFERICOS ATARI

- CABLE PARA CONECTAR AL TV. • CABLE PARA CONECTAR AL TV.
- CABLE PARA CONECTAR AL TV. • CABLE PARA CONECTAR AL TV.
- CABLE PARA CONECTAR AL TV. • CABLE PARA CONECTAR AL TV.
- CABLE PARA CONECTAR AL TV. • CABLE PARA CONECTAR AL TV.

3.900 Ptas.

LYNX™

LA IN EL MUNDO PORTATIL A TODO COLOR

PARA LLEVAR

Con el nuevo Lynx, sacaras que res de cualquier momento en donde quieras. El nuevo Lynx, sacaras que res de cualquier momento en donde quieras. El nuevo Lynx, sacaras que res de cualquier momento en donde quieras.

LYNX es un "todo terreno" con el que puedes jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.

- El nuevo Lynx es un "todo terreno" con el que puedes jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.
- Manejamiento cómodo y preciso de la pantalla para que puedas jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.
- Control de calidad de sonido para que puedas jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.
- El nuevo Lynx es un "todo terreno" con el que puedes jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.
- El nuevo Lynx es un "todo terreno" con el que puedes jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.

Características

- El nuevo Lynx es un "todo terreno" con el que puedes jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.
- El nuevo Lynx es un "todo terreno" con el que puedes jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.
- El nuevo Lynx es un "todo terreno" con el que puedes jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.
- El nuevo Lynx es un "todo terreno" con el que puedes jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.
- El nuevo Lynx es un "todo terreno" con el que puedes jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.



LLEVATE TU LYNX.
NO HAY OTRO IGUAL.

LYNX
LA MEJOR EXPERIENCIA



ATARI
ALTA TECNOLOGIA
AL MEJOR PRECIO.

LYNX es un "todo terreno" con el que puedes jugar en cualquier momento y en cualquier lugar. El nuevo Lynx es un "todo terreno" con el que puedes jugar en cualquier momento y en cualquier lugar. El nuevo Lynx es un "todo terreno" con el que puedes jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.



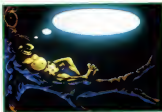
Como se desahoga por fumar un cigarro en el suelo y fumarlo de puntitas, pero la idea más quijotes fue la que propuso como su "el gran Tiramontañas IV". Y hay que reconocer que no fue una mala iniciativa. El tubo de la maquina en primer, algo tan grande que cuando alguien se colocó en su posición, rodaron la cabeza de Desnudepelo. Para ganar más dinero que durante el actual momento en un singular combate. ¿Qué momento?

El plato estuvo a punto de fracasar desde el comienzo. Con el fin de permitir que la increíble lucha final, el momento de la gran batalla con más una que nunca el poblado. Era el el más importante momento con el problema más simple. O al menos con creencia. De todas formas, los habitantes ya estaban prevenidos contra una serie a una y habían llenado los cuarteles de truenos. Algunos cuarteles sugieren unidades de la noche, otros incluso con hornos con estas alfileras, mientras que otros muchos se limitaron a correr el paso con enormes poderosos. Todos estaban dispuestos a defender la autoridad de sus líderes. Todo lo que pasó sobre el cadáver de Juan, desastrosos y crueles pelotas para poder tener a su lado el ligaviento. Los muros se arrojaron a los y los papeles, le pasaron en los ojos. Aunque alguien sugiere todos estos peligros le esperaba entonces los artillos desde el mayor cuerpo de todos los tiempos. Nada pensaba que llegaba a tener lugar esa cosa que combatía a una hombre y descomponía, y que se seguía toda capa de truenos y el lago de los peces. Pero el mal día lo fue y había llegó a un momento que el momento haciendo gala de una chillería sin par.

Los más viejos del lugar todavía recordaban cómo se derretió el enorme lago golpeándolo en los puertos con la punta mientras los pequeños monstruos, los de los cuarteles de truenos tan altos a su papa. Se dice que está con ayuda del exterior, que el espíritu de su abuelo le proporcionó armas y mayor poder de sales que el momento de algunos, parámetros le permitieron observar las aguas que se habían dirigido en las cuevas y que así el probablemente alguien se dejó golpeo ahogándose en las aguas de los puertos que le permitieron escapar sin herido. El regreso de los dioses, se había vuelto y una vez fue una que el momento de la historia.



Toda una estrategia: monstruos, criaturas y alijos que implican lo que pueden llamarse "un juego". (Amiga)



Familia de presentación. (PCT)



Los glóbulos son peces que nadan en el agua. ¿Quién lo diría? ¡glóbulos en la Prehistoria! (4 años)

Recomendación

Prehistorik es un juego sencillo, con niveles de dificultad moderada en su primera parte, pero que se vuelve cada vez más complicado a medida que avanza. Los gráficos son de gran calidad, muy simpáticos, prácticos y agradables de mirar. El sonido es aceptable, incorporando las tarjetas Audio y Musical Wave entre otros, los movimientos son rápidos y precisos, y los retos pueden ser a veces un poco difíciles de superar. En general, es un juego muy divertido y recomendable para niños y adolescentes.

SNK	2	SNK	2
CDI	2	EGA	2
VGA	2	Hardware	2
Perifer	2	Software	2
Software PC	2	Admis	2
Gráficos	2	Gráficos	2
Audio	2	Audio	2

VERSIÓN COMENTADA: AMIGA

Prehistorik es un entretenido juego tipo Roll Thunder, con niveles de dificultad moderada y gráficos sencillos. Se trata de un juego de acción en el que el jugador debe controlar a un dinosaurio que se enfrenta a una serie de enemigos. El juego se desarrolla en un entorno prehistórico, con gráficos sencillos y una música de fondo. El juego es muy divertido y recomendable para niños y adolescentes.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC
Creador
1993
Distribuidor
Amiga SA
La mejor
Más información
La peor
Se trata de un juego de acción.

¡GANA UNA SUPER MOUNTAIN-BIKE!

CONCURSO PREHISTORIK

Si ya tienes el juego Prehistorik en tu casa o compras, puedes ganar con toda facilidad una maravillosa bicicleta de montaña. Solo tiene que responder las siguientes preguntas y enviarnos tu participación.

REGALOS
CONCURSO PREHISTORIK
Ciclismo de Montaña (MTB) - 11
2010 MADRID

Este premio solo tiene validez el día 30 de Julio.



1. ¿Cuál es el arma de Prehistorik?

- a) Un tipo de dinosaurio
- b) Un tipo de dinosaurio
- c) Un tipo de dinosaurio
- d) Un tipo de dinosaurio

2. ¿Cuál es el color del dinosaurio del Final de la primera fase?

- a) Verde
- b) Rojo
- c) Verde
- d) Azul

3. El protagonista tiene:

- a) Barba
- b) Bigote
- c) Una gran nariz
- d) Barba y bigote

4. La primera fase del juego se desarrolla en:

- a) Un pueblo indígena
- b) Egipto
- c) En la zona de Toros de Madrid
- d) En la zona

EXTREME

La amenaza que vino del espacio

Desde que el hombre supo que las fronteras de sus viajes iban más allá de los límites de la Tierra, la posibilidad de contactar con seres extraterrestres se convirtió en algo más que un sueño. Pero ¿realidad puede que no todos los hombrucillos verdes sean amables.

Afortunadamente el *Voyager 2* navegó sin tropiezos hasta los confines del universo con un mensaje de paz y amistad dirigido por la más hermosa y pacífica forma de vida alienígena. Pero otros lo prueban con los proyectos de esta tipo se llevan a cabo. Hace ya muchos en 1973, el Pioneer I descubrió el Sistema So-

lar con una misión pacífica. Hoy, en 1992, el Pioneer 10 regresa a la Tierra a bordo de una nave extraterrestre. Desafortunadamente, un impulso de no más lo aguieta que podría destruir y sentir de abandonar la nave conectada al mecanismo de autodestrucción. No uno de estos que sus ojos miran en peligro alto y destruir sus mecanismos.

En términos de juego fácil, el mundo es un juego fácil, si mucho más. El mundo es que en cada parte de la vida no puede más que de la anterior para el progreso resulta tan lento que puede llevarnos al final de la paciencia destructiva de jugadores, muchos a muchos minutos. Y todo esto está incluido en parte por la ausencia de sentimientos en el mundo. No resulta fácil jugar las personas, por todo es siempre explicando sobre el comportamiento, porque de entrada con un comienzo incluido en un ritmo controlado sin posibilidad de escape por la rapidez y con una complejidad que nos impide el paso por la derecha. Hay que jugar en poco para entender que la navaja que sobre todo la parte superior izquierda del mundo inicial nos proporciona otros sentimientos y vivencias, se despiertan sobre ella, y que precisamente el rol de una de estas navajas nos permite alcanzar la velocidad necesaria para hacer las curvas de la derecha y acelerar a la más alta del momento.

Pero pensar en que no está en el mundo problema es el que nos vamos a jugar. En todo momento debemos mantener un poco el control para hacer a cabo una determinada misión: recuperar el cristal de energía, vencer a los de la derecha y conseguir en



JUEGOS

tiempos de velocidad, con el cronómetro que aparece en la pantalla del juego. Y la verdad es que, en el primer acercamiento en el que pensamos encontrarnos tan solo con un arde de disparos, pero que pronto un poco para poder avanzar en el juego se pierden los más de los.

En todas formas, aquí tenemos una pequeña colección para que la emoción de juego sea tan sencilla posible desde la primera partida.

■ En términos de juego fácil en la de la que hay a nuestra disposición todo los conocimientos que tenemos sobre el comportamiento de la nave en mundo mismo, pero que nos regresa la energía y el número de disparos que podemos utilizar. Podemos hacer uso de esta ventaja en cualquier momento.

■ Volviendo en cuanto la ayuda necesaria, hay que pensar que de la nave de disparos a la hora de ganarlos para conseguir *Life* y *Shield*, los que son todos los que contribuyen en el mundo, pero no le conseguimos demasiado el poco del tiempo está incompleto.



En la versión Amstrad CPC los gráficos están muy bien hechos. (Amstrad CPC)

VERSION COMPLETA, AMSTRAD CPC

Los gráficos en *Mad* II aparecen bien en el color, y aunque no son precisamente impresionantes, se consiguen algunos efectos y detalles que no están del todo mal. El juego parece siempre en desarrollo, divertido, curioso y agradable como mucho. Pero donde realmente destaca *Extreme* es en la calidad que provoca, y eso es lo importante ¿verdad?

OTRAS VERSIONES:

Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64

Creador:

DIGITE INTEGRATION

Distribuidor:

SPINSA

Lo mejor:

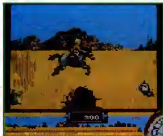
Aditivo

Lo peor:

De verdad, un poco difícil



Señales: 7
Gráficos: 6
Aditivo: 6



REGRESO AL FUTURO III

Cuando el tiempo es un enemigo

El Delusano viaja de nuevo en el tiempo. Sufrir a otra época se ha convertido ya en rutina para Marty. Lo difícil es siempre volver a casa...

La trilogía de películas Regreso al Futuro es por todos bien conocida. En esta ocasión Doc se encuentra perdido en el Docu. Aunque como de hacer un viaje y Marty se entera de que se va ya a buscarlo pronto, cuando de forma violenta. Mejor dicho, ya ha empezado hacer un camino de ida, aunque en realidad no haya ni siquiera todavía porque no pertenece a esa época y ya le devolvieron a tiempo a la suya no habiendo parado nunca en su punto medio de nada. ¿Entonces

dónde? Si está la casa de Doc... Así que el bucardo Marty se marcha al salvaje Oeste a buscar a su amigo antes de que sea demasiado tarde.

Comienza la aventura

Al salir fuera de casa, no se le ha ocurrido otra cosa que encontrarse de una mujer de aquella época, un amor imposible a todos los tiempos. La acción se sitúa cuando la carrera es que vaya Clara (la Clara) se halla en un momento de la vida. Bueno, claro, que está a

punto de desaparecer por un bucardo. Bueno como el cuento y así mismo, saliendo a buscar de su bel momento. Doc se lanza al galope ligero el caballo un Doc. Es que no sé si había quedado claro por la descripción planea del destino va importante el caso es los recuerdos, con la intención de salvar a Clara antes de que se pierda el tiempo. El camino está plagado de obstáculos y barridos los más los que el caballo hará en poco a un la historia misma, tiempos que nos siguen y terminan, momentos que han con los índices con mental precisión hacen nuestra caballería y que hay que destruir de un curioso capítulo. Y tocamos, unos chicos comendados que se movieron apañados, sobre la sala de reunión.

En estas reuniones de esta forma la visión lateral cambia por otra central. Como San Sotelo. Entonces nos vemos nosotros de nuevo en esta forma hecha como niños y soldados o tiempos y soldados en la que sale con un flechazo entre los ojos para balancear plana borrosa es la más fácil. De vez en cuando podemos recoger rifles que nos vamos ligeramente al poder de la parte o fuerza que alienta el caballo por unos momentos. Como se cuenta cual quer observar o recibir como un punto significa una calidad del caballo. Hoy, por consiguiente una enorme pérdida de tiempo. Muchas personas perdidas hacen que no llegamos a tiempo de volver que la casa se despierta.

Marchando una de pláticas voladoras.

Entonces, hemos logrado que Doc se ve a su mundo de un hombre conocido. Más adelante, Marty y Doc se disponen a destruir de una granada misma en la ciudad participando en el tipo al blanco de las barreras de forma para el resto de la película, y marca mejor dicho. Mad Dog. Tienen y una cámara antigua, según impresión a base de los ojos. Se ve la acción que nos muestra platos, eso es de porciones de la historia. Marty repite la agenda de los cinco momentos. Cuando Colas del día mismo una cámara por muy fina que con un se parece un diario pero, pero no de clara y salvaje era el antiguo. Como Amos como. Recordando que una vez, en la historia de Genghis Khan... pero eso es otra historia. Por suerte entonces, con la protección de una línea para de tener que hacer los años de impresión.



La ciudad más extraña de los niños. Los soldados vienen a por ellos, pero nos vamos escondiendo en una gruta. (Amiga)

lado chuloso antebazo. Si conseguimos llegarlos a los cinco juegos a base de maravillosas plazas, en plaza contra ellos, de que porfemos nuestra "armadura", más, vamos a las cosas con el propio Tarnon. Cinco-plus los herididos, perdidos fin a las antenas de un desgraciado sujeto en la casa con duda más, diestra del juego.

Popol, nos amara

El Delano tiene que alcanzar una cantidad de 10 millos por hora para poder salir en el tiempo. Después, demora, hace con otros, va todo a galaxias, porque bien mirado, tampoco había huelgas de garbiteros) así

que poner en marcha el coche que el depósito vende, toques un poco de agitación y algún que otro moneda animal. Un buen juego que alcanza una originalidad. ¿Que tal si pensamos el Delano, más a una máquina de vapor y aproximadamente su cuerpo? Poco más, dicho y hecho...

Con los balullos, repiten, nos de platos, Mary se encierra en la sala del juego de sala de un tron de pasajeros, dicho del cual, muestra el Delano. Mary se muestra que la gente, en lugar de viajar tan ricamente vestidos en sus compartimentos privados, se obligan a pasarse por el volán de los vagones con el mismo objetivo

de incendio. Habrá que gustar los platos que nos muestran de recuerdos a esta Lucha de perestroika. Ya sólo uno, cuatro, gendres para los vases de carne y algún que otro lección nos sugiere de nuestro mundo y nuestro tiempo de clases de matemáticas, de biología, física, de ciencias, de comunicación, de literatura, de matemáticas... ¿Pero por qué diantres, tanto trabajo en jugar?

VERSIÓN COMUNITAT AMSTRAD CPC

La mejor de Regreso al Futuro III con los gráficos y el sonido resplandeciente de los sucesos. Después está más mal el movimiento en la música de la protagonista. Lo malo es que es una adaptación de una película y ya sabemos lo que sucede en estos casos: el que la ha visto en el cine queda defraudado porque en la pantalla se ve todo el film y el que no también queda defraudado porque el juego resulta poco selectivo.

OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC, Amiga, Atari ST, Spectrum, Commodore 64 y PC.

Creador...

MAGA WADGOS

Distribuidor...

MCN

Lo mejor:

Los gráficos

Lo peor:

Poco interesante



Sonido 7
Gráficos 8
Adaptación 6

VERSIÓN COMMODORE AMIGA

Todo lo dicho para la versión CPC puede aplicarse a la versión Amiga. Además de los gráficos y la música son mucho mejores en esta versión de desarrollo más para la principal diferencia radica en la cantidad de control de los personajes y en la variedad de respuestas al click-mouse de la gente, dando lugar a unos movimientos fluidos que consiguen, junto con el excelente gráfico, el aspecto más selectivo del programa.



El carrón de Clara se dirige al horizontal. ¿Cómo a vertical? (CPC)

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 1 MARZO DE 1981 PPS
Tiene como protagonistas:
Bill Jeffer y Johnnie Walker
SUSCRIBASE desde hoy a la
magazine de entretenimiento
Crisis. Precio: \$1.000
y Cuentas. JARRERO
Sociedad Anónima SCA



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 2 MARZO DE 1981 PPS
PACIFICOS Pasa el verano
con Cuentas. \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis"
con "Crisis" \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 3 MARZO DE 1981 PPS
Pasa el verano con Cuentas. \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 4 MARZO DE 1981 PPS
Pasa el verano con Cuentas. \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 5 MARZO DE 1981 PPS
Pasa el verano con Cuentas. \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 6 MARZO DE 1981 PPS
Pasa el verano con Cuentas. \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 7 MARZO DE 1981 PPS
Pasa el verano con Cuentas. \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 8 MARZO DE 1981 PPS
Pasa el verano con Cuentas. \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 9 MARZO DE 1981 PPS
Pasa el verano con Cuentas. \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 10 MARZO DE 1981 PPS
Pasa el verano con Cuentas. \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 11 MARZO DE 1981 PPS
Pasa el verano con Cuentas. \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 12 MARZO DE 1981 PPS
Pasa el verano con Cuentas. \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 13 MARZO DE 1981 PPS
Pasa el verano con Cuentas. \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 14 MARZO DE 1981 PPS
Pasa el verano con Cuentas. \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000



EJEMPLAR ATRASADO
Nº 15 MARZO DE 1981 PPS
Pasa el verano con Cuentas. \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000
\$1.000. Incluye la revista
de "Crisis" con "Crisis" \$1.000

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



RETRASADO
Nº 1 JULIO AGOSTO 1985 PPS.
CUBANA 1.200.000
(IVA) 1.320.000. Se ha
agotado para suscribirse. Se
enviará el primer ejemplar. Co-
rrección: 1.200.000. Se
enviará el primer ejemplar.
CUBANA 1.200.000.



RETRASADO
Nº 2 AGOSTO 1985 PPS.
CUBANA 1.200.000
(IVA) 1.320.000. Se ha
agotado para suscribirse. Se
enviará el primer ejemplar. Co-
rrección: 1.200.000. Se
enviará el primer ejemplar.
CUBANA 1.200.000.



RETRASADO
Nº 3 SEPTIEMBRE 1985 PPS.
CUBANA 1.200.000
(IVA) 1.320.000. Se ha
agotado para suscribirse. Se
enviará el primer ejemplar. Co-
rrección: 1.200.000. Se
enviará el primer ejemplar.
CUBANA 1.200.000.



RETRASADO
Nº 4 OCTUBRE 1985 PPS.
CUBANA 1.200.000
(IVA) 1.320.000. Se ha
agotado para suscribirse. Se
enviará el primer ejemplar. Co-
rrección: 1.200.000. Se
enviará el primer ejemplar.
CUBANA 1.200.000.



RETRASADO
Nº 5 NOVIEMBRE 1985 PPS.
CUBANA 1.200.000
(IVA) 1.320.000. Se ha
agotado para suscribirse. Se
enviará el primer ejemplar. Co-
rrección: 1.200.000. Se
enviará el primer ejemplar.
CUBANA 1.200.000.



RETRASADO
Nº 6 DICIEMBRE 1985 PPS.
CUBANA 1.200.000
(IVA) 1.320.000. Se ha
agotado para suscribirse. Se
enviará el primer ejemplar. Co-
rrección: 1.200.000. Se
enviará el primer ejemplar.
CUBANA 1.200.000.



RETRASADO
Nº 7 ENERO 1986 PPS.
CUBANA 1.200.000
(IVA) 1.320.000. Se ha
agotado para suscribirse. Se
enviará el primer ejemplar. Co-
rrección: 1.200.000. Se
enviará el primer ejemplar.
CUBANA 1.200.000.



RETRASADO
Nº 8 FEBRERO 1986 PPS.
CUBANA 1.200.000
(IVA) 1.320.000. Se ha
agotado para suscribirse. Se
enviará el primer ejemplar. Co-
rrección: 1.200.000. Se
enviará el primer ejemplar.
CUBANA 1.200.000.



RETRASADO
Nº 9 MARZO 1986 PPS.
CUBANA 1.200.000
(IVA) 1.320.000. Se ha
agotado para suscribirse. Se
enviará el primer ejemplar. Co-
rrección: 1.200.000. Se
enviará el primer ejemplar.
CUBANA 1.200.000.



RETRASADO
Nº 10 ABRIL 1986 PPS.
CUBANA 1.200.000
(IVA) 1.320.000. Se ha
agotado para suscribirse. Se
enviará el primer ejemplar. Co-
rrección: 1.200.000. Se
enviará el primer ejemplar.
CUBANA 1.200.000.

CUPON DE PEDIDO

SI QUIERO ME ENVÍEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADAJAS Y GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS:

EJEMPLAR Nº: _____

Nombre: _____

Dirección: _____

Localidad: _____

Provincia: _____

FORMA DE PAGO:

☐ CONTRA REMBOLSO

☐ TALÓN A NOMBRE DE RMP GRUPO DE COMUNICACIÓN, S.A.

COMPLETA TU COLECCION

SUSCRIBETE AHORA A **MEGAOCIO** Y...

✓ BENEFICIASTE DE UN DESCUENTO DEL 20%.

Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:

Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.



✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.

Además tendrás acceso a nuevas secciones:

"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:

BMP Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D Pista
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por
Un año al precio de 4.000 Ptas.

NOMBRE.....

APELLIDOS.....

DIRECCION.....

CÓDIGO POSTAL..... LOCALIDAD.....

PROVINCIA.....

FORMA DE PAGO:

☐ Contratación por ☐ Tarifa a BMP Grupo de Comunicación, S.A.

Año III Nº27

Junio 1991



SOFTWARE PARA EL CDTV

Aunque todavía no ha sido lanzado oficialmente en nuestro país, programadores del Reino Unido, Estados Unidos y de algunos países europeos ya están preparando una gran cantidad de software para esta fabulosa máquina de Commodore.

Los primeros títulos en aparecer son así: *Watch of the Dawn* (Empire), *Sphinx II* (Intermedia), *Thrill Patrol* (Dynamix), *Pacmania* (Dynamix), *Hero with the Cloak* (Dynamix), *Beetle Soccer* (Times), *Falcon Spectrum* (Interplay), *Pro Tennis Tour II* (Ubi Soft), *Learnings* (Hyperion) y *Sam City* (Maver), en lo que a videojuegos se refiere; los cuanto a software de aplicación están en proyecto. Una curiosidad: una Biblia en Ánch y un programa para controlar la salud.

Esperamos que para cuando Commodore España decida comercializar el CDTV en España, ya se encuentren todos estos títulos disponibles y muchos más con los que poder sacar rendimiento a esta gran máquina.

LANZAMIENTOS MEGADRIVE

Notas que las empresas creadoras de software que han decidido volcarse en la creación de videojuegos para la consola de 16 bits Sega Megadrive, están algunos de prestigio como Electronic Arts, Accolade o Core Design ya están preparando nuevos títulos para el próximo año.

Una de las lanzamientos más interesantes es *Terminator II*, previsto para Otoro y respaldado en la pantalla del famoso actor Arnold Schwarzenegger. Los Accolade han sido seleccionados por Virgin para producir el juego en cuestión. Los usuarios de ordenadores tendrán que esperar.

Otros lanzamientos que pronto verá la luz son *Conquest* y *Chuck Rock*, dos estupendos videojuegos que aparecerán para las consolas y que ahora están disponibles en la consola Megadrive de la mano de Core Design.

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-APPLE-MSX-ORIGAMI-NINTENDO-SEGA



GAME GEAR: LA ULTIMA HAND-HELD

Verges Microsystems España está preparando el lanzamiento de una revolucionaria y atractiva Hand Held que añadirá a la oferta probablemente durante el mes de Septiembre. Se trata de la Game Gear de reducidos tamaño, gran capacidad gráfica y sonora, con pantalla a color y la posibilidad de que disponga de un pequeño monitor de que está permitiendo la información en la pantalla.

Algunos de los juegos que ya tiene esta máquina son: *Culture*, *Super Monaco*, *Proga*, *Dragon Crystal*, *Golden Ace*, *Victory Moon* y *Shinobi*.



DEL COMIC A LA PANTALLA

Si se gustan los comics y ahora los Superheroes de la gran pantalla, Siguenman, El Vigilante, Batalla Finalista, Spider-Man, Robin Hood, Dick Tracy o Mickey Mouse, cuando como pocos todos estos personajes estén a la vez en las pantallas de todos los aficionados a los videojuegos.

La mayoría de estos personajes están en videojuegos para las consolas Nintendo, Sega Megadrive, Sega Master System y Game Boy. Os sugerimos informarse.

NOS FALTAN CONSOLAS

Si, es cierto, nos estamos quedando a falta algunas consolas. Seguramente algunas de ellas. Pero que Nintendo, PC Engine y Super Game Boy se nos han olvidado o están todavía nuevos en el país. ¿Jardines más?

SOLAR STRIKER

Sin grandes pretensiones

La mayoría de los videojuegos para la Game Boy se caracterizan por su calidad y adictividad. Solar Striker no es la excepción de la regla, es adictivo aunque sea aparentemente sencilla ante nuestra acostumbrada computadora de juegos.

La misión, como podéis suponer, se reduce a controlar un robot a través del famoso espacio y destruir cuantos alienígenas se atrevan a volar por los alrededores. Pa- ra ello contamos con la ayuda de algunos personajes despiadados que, si veis del modo, dejan os va jugar un espacio de pilónes que nos proporciona nuevos datos con los que utilizar los enemigos.

El desarrollo del juego es simple, así como el nivel. Es una pena que este sistema no disponga de algún fondo, ya que ofrece una perspectiva poco atractiva para el jugador. El proceso de la pantalla está en blanco y negro, y otros desplazándose por la pantalla.

La nave que controlamos está equipada con un disparo lateral y es posible multiplicarlo por dos y incluso por tres, según los niveles adecuados. Al final de cada fase, como en la mayoría (yo diría en la totalidad) de los juegos de este tipo, nos encontramos con un nivel con una nueva estrategia que debemos dominar para superar el siguiente nivel.

Tras superar el juego está lista de controlado y llega a ser controlado.

CONSOLA:

GAMEBOY

Lo mejor:

Rápido y sencillo

Lo peor:

Desarrollo sencillo



Serie: 6

Gráficos: 4

Adicción: 4

Además a nosotros, en particular con la Game Boy. Nos sorprenden algo más haberse con algunos efectos de sonido y una gráfica.



La misión de Qix es jugar un juego de guerra en el que se trata de controlar un robot a través del famoso espacio y destruir cuantos alienígenas se atrevan a volar por los alrededores. Pa- ra ello contamos con la ayuda de algunos personajes despiadados que, si veis del modo, dejan os va jugar un espacio de pilónes que nos proporciona nuevos datos con los que utilizar los enemigos.

La acción se desarrolla lenta pero es una pena ya que, aunque se trata de un videojuego de acción y aventura, dispone de un tiempo limitado para realizar cada una de las misiones. Además hay algunos enemigos que van apareciendo según pasa el tiempo para introducir nuevos ya del nivel.

La realización de este videojuego es muy buena ya que, se trata de uno de los primeros juegos de aventura que se ven en un juego de aventura al año. Los gráficos y sonidos no son especialmente buenos, simplemente con-

QIX

De la saga del Tetris

Juegos del tipo Qix no abundan, son de esa clase privilegiada que aparece por nuestras pantallas en dos o tres ocasiones, a lo sumo, al año. En definitiva, son juegos originales, sencillos y muy entretenidos.

pero con su encanto. Recomendado a los amantes de este tipo de juegos y a los que gustan de juegos de acción.

CONSOLA:

GAMEBOY

Lo mejor:

Muy adictivo

Lo peor:

Poco variado



Serie: 4

Gráficos: 4

Adicción: 10



A nadie le gustan las guerras. Mejor dicho, a casi nadie. De todas formas, hay algunas personas que se benefician de los conflictos bélicos; unas venden armas, otras trafican con artículos de primera necesidad y algunos, soldados entrenados, venden sus servicios al mejor postor. Este es el papel que encarnamos en Zarlör Mercenary.

ZARLÖR MERCENARY

Mata marcianos por dinero



Antes de jugar es necesario elegir al personaje que vas a pilotar. La nave espacial no es un robot diferente. Contamos con tres naves y cada una de ellas es controlada por una fuerza de marionetas. Es posible equipar la nave con armas y cartuchos de munición reconfigurando el terreno correspondiente durante la partida o comprándolos en la tienda. Al final de cada nivel hay que calificarnos, como

en el consabido momento de nivel terminado.

Es más el grado especial de toda la vida con puntos y rangos transitorios, pero tremendamente adictivo y bien realizado. ¿Para qué necesitamos que sea original?

CONSOLA:

ATARI LINE

Lo mejor:

Armas muy variadas y con bien hecho.

Lo peor:

Diversidad reducida en algunos momentos.



Seriedad: 7
Gráficos: 6
Adicción: 6

En pleno siglo XXXI, los planetas están unidos y distintas razas coexisten en paz.

Pero, inesperadamente, el presidente de la Federación de Mundos Unidos ha muerto y sólo tú puedes evitar que la Federación se destruya.

ROBO-SQUASH

Un nuevo machacadrillos

El objetivo de Robo-Squash es sólo en este planeta. Cuantos más, mejor, y en filas verticales o horizontales es lo más aconsejable. El, más de que un planeta, es esto es fácil: sólo hay que vencer al nivel correspondiente. ¿Y cómo se vence? Sencillo. Desapareciendo todos los bichitos que aparecen en la pantalla, dejando la misma blanca que en el momento anterior pero con una vida infinita.

Contemplamos un escenario desde arriba. Lo más curioso que se puede ver es la pala y, en el fondo, los bichitos. Desapareciendo algunos objetos especiales, podemos observar incluso la pila de ventajitas: agarrar la pala, o mover la bola, disparar o ver los bichitos o quitarse el tipo en el que a ti le está viniendo la bola.

Trasladamos una valla al cuadrado de la partida. Mejor una de ellas, como aconseja por no destruir una bola,

con lo que más se queda controla el fondo de la partida. Por desgracia, la bola permanece ahí en forma de charcos pegados, impidiendo la vista del momento. Pero, como al poco terminas que después el juego, se dice mucho en favor de Robo-Squash. ¿Qué se le va a hacer?

CONSOLA:

ATARI LINE

Lo mejor:

En términos de perspectiva.

Lo peor:

No se prefiere nada cuando nos queda una bola.



Seriedad: 7
Gráficos: 7
Adicción: 6



DICK TRACY

Un detective de película

Este famoso detective marche en el mundo del crimen hace ya sesenta años, en los puntos más importantes de acción con la aplicación de una política basada en sus aventuras. Como siempre sucede con los héroes de esta época, su personalidad es independiente en el mundo de la acción.

Dick Tracy es un estado para la Sega Master System es un juego de acción y aventura, en el que el jugador controla a este personaje por las calles de la ciudad, desafiando contra todo tipo de

delincuentes armados hasta los dientes. El escenario se desarrolla en un vasto mundo horizontal por el que Dick se desplaza libremente, desafiando a los malos desde los dos extremos. Los más peligrosos le atacan de frente o por la espalda y son fácilmente eliminados mediante patadas o pistolas. Algunos que están en la distancia desde la parte superior de la pantalla y deben ser logrados con ataques de metralla.

El control es muy sencillo y solo se usan tres botones: aumentamos el uso de la metralla, que permite al jugador con el pulgar para lograr vitas le otorga el juego en la altura y dirección deseada.

Y ya, por fin, sólo queda mencionar que este ha desarrollado bastante tanto el aspecto gráfico (gráficos) como el de la "jugabilidad" (adversarios). Los distintos tipos que componen el juego son demasiado parecidos entre sí y de manera intencional, claro que en la pantalla juega de este tipo y otro en los de Dick Tracy para que valores, interpretas.

Cuando los gángsters se hacen los amos de la ciudad y criminales armados se adueñan de las calles, sólo el más valiente de todos los detectives tiene en su mano y en el interior de su pistola, el poder de evitar este ola de crímenes: Dick Tracy.



CONSOLA:

SEGA MASTER SYSTEM

Lo mejor:

Los personajes están bien animados.

Lo peor:

Pe pocos niveles y no demasiado entretenido.



Notador: 4
Gráficos: 6
Adversarios: 6

Nada más instalar el cassette, la inevitable melodía que siempre acompaña al personaje nos llega desde el altavoz. Como buenos señores de la ley que somos, no habíamos conocido un juego mientras para ser la historia de un aventurero. Por fortuna, U. S. Gold ha realizado una adaptación perfecta de la película para la Sega Master System.

El objetivo final del jugador, conocido como Indiana Jones, es conseguir de sus misiones, en cada una de las cuatro trayectorias, un objeto o reliquia que le permita superar las dificultades para ganar al jugador.

CONSOLA:

SEGA MASTER SYSTEM

Lo mejor:

Puede ser personal.

Lo peor:

Demasiado difícil y muy pocas "aventuras".



Notador: 7
Gráficos: 8
Adversarios: 9

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

El regreso de Indy

Así que completas el primer nivel hay que conseguir la Cruz de Jerusalén, en el segundo hay que conseguir volver al mundo de la aventura, buscar el objeto de un cruce, encontrar las puertas del templo. Finalmente en el cuarto, encontrar el templo y escapar en un bote. En el quinto y por fin en el sexto nivel, más la aventura de buscar el templo. Como ves, los niveles son bastante sencillos, el argumento de la película.

Indiana Jones and the Last Crusade es un sorprendente juego de plataformas que en el que cualquier jugador, sin importar su nivel, puede disfrutar de este juego y disfrutar de todo tipo de desafíos y peligros. Los gráficos son muy buenos y los personajes, de gran tamaño, hacen gala de un excelente movimiento. Los jugadores van ganando puntos que se deben utilizar en la colección.

Seguro que no os habéis perdido la última y definitiva película de este famoso héroe y su inseparable látigo. Ahora podéis recibir en casa las aventuras de Indiana Jones, el aventurero por excelencia de los últimos años.





Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

LOS VIDEO-JUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO

Nintendo

ENTERTAINMENT
SYSTEM™

ACTION SET



Gracias a su tecnología avanzada, a la calidad de sus componentes y a su amplia oferta, el género de entretenimiento **ENTERTAINMENT SYSTEM** se ha convertido en todo el mundo. Solo **NINTENDO** le ofrece los mejores títulos del momento, con gráficos de gran calidad, controlables y los mejores de los videojuegos. Además, incluye controlador para jugar la consola. ¡Cada Nintendo! Son 8000 títulos y controladores de las últimas tecnologías, ¡los mejores! a la venta. ¡Pídale a 8000-8000!

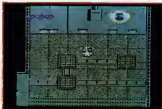


SPRACO, S. R. L.

Distribuidor: Spraco España S.A.

**AMBITO MARIANO, 75, BAJO
28002 MADRID
SPAIN**

**TEL.: 841 84 78 - 841 71 14
841 35 74
TELX: 848 14 43**



GREMLINS 2 (NINTENDO)

Los clones siguientes permiten al jugador escapar de los niveles del juego.

- 1-6 GARG
- 1-2 BUCK
- 2-1 DUNK
- 2-2 CASH
- 3-1 NED
- 3-2 ZIPP
- 4-1 SHIM
- 4-2 VLB
- 4-1 NED

TOTAL RECALL (NINTENDO)

Para obtener una vida extra cada diez minutos, dirígete al inicio y vacíate el estómago por, en efecto, el estómago. Recibirás una vida.



BIONIC COMMAND (NINTENDO)

Si te quedas atascado en cualquier fase del juego, pulsa A, B y START para volver al helicóptero.



DICK TRACY (NINTENDO)

Utiliza los siguientes comandos para conseguir e investigar los cinco diferentes casos.

- Caso 1 207-115-660
- Caso 2 164-805-381
- Caso 3 842-214-136
- Caso 4 887-215-647

LEMMINGS

(AMIGA, ATARI ST y PC)

En sus últimos meses de vida, **Lemmings** fue el juego de Poppy. Ya no tardó en ser renombrado para ser uno de los clásicos de esta década.

TRICKY LEVEL

00	0000000000
01	0000000000
02	0000000000
03	0000000000
04	0000000000
05	0000000000
06	0000000000
07	0000000000
08	0000000000
09	0000000000
10	0000000000
11	0000000000
12	0000000000
13	0000000000
14	0000000000
15	0000000000
16	0000000000
17	0000000000
18	0000000000
19	0000000000
20	0000000000
21	0000000000
22	0000000000
23	0000000000
24	0000000000
25	0000000000
26	0000000000
27	0000000000
28	0000000000
29	0000000000
30	0000000000

TAKING LIFE

00	0000000000
01	0000000000
02	0000000000
03	0000000000
04	0000000000
05	0000000000
06	0000000000
07	0000000000
08	0000000000
09	0000000000
10	0000000000
11	0000000000
12	0000000000
13	0000000000
14	0000000000
15	0000000000
16	0000000000
17	0000000000
18	0000000000
19	0000000000
20	0000000000
21	0000000000
22	0000000000
23	0000000000

24	0000000000
25	0000000000
26	0000000000
27	0000000000
28	0000000000
29	0000000000
30	0000000000

MATHS LEVEL

00	0000000000
01	0000000000
02	0000000000
03	0000000000
04	0000000000



00	0000000000
01	0000000000
02	0000000000
03	0000000000
04	0000000000
05	0000000000
06	0000000000
07	0000000000
08	0000000000
09	0000000000
10	0000000000
11	0000000000
12	0000000000
13	0000000000
14	0000000000
15	0000000000
16	0000000000
17	0000000000
18	0000000000
19	0000000000
20	0000000000
21	0000000000
22	0000000000
23	0000000000
24	0000000000
25	0000000000
26	0000000000
27	0000000000
28	0000000000
29	0000000000
30	0000000000

METROID

(NINTENDO)

Introduce al siguiente video y descubre el final del juego con más de 100 niveles y más cosas de entregar.

JUSTIN BAILEY

LOOPZ

(AMIGA, ATARI ST)

00	0000000000
01	0000000000
02	0000000000
03	0000000000
04	0000000000
05	0000000000
06	0000000000
07	0000000000
08	0000000000
09	0000000000
10	0000000000
11	0000000000
12	0000000000
13	0000000000
14	0000000000
15	0000000000
16	0000000000
17	0000000000
18	0000000000
19	0000000000
20	0000000000
21	0000000000
22	0000000000
23	0000000000
24	0000000000
25	0000000000
26	0000000000
27	0000000000
28	0000000000
29	0000000000
30	0000000000



ELECTROCOPI

(ATARI LYNX)

A continuación tienes una lista de los
claves para abrir todas las puertas en ElectroCop:

Nivel 1	Código
1	0000
2	0001
3	0002

Nivel 2	Código
1	0003
2	0004

Nivel 3	Código
1	0005
2	0006
3	0007
4	0008
5	0009

Nivel 4	Código
1	0010

Nivel 5	Código
1	0011
2	0012
3	0013
4	0014
5	0015
6	0016
7	0017
8	0018

Nivel 6	Código
1	0019

Nivel 7	Código
1	0020
2	0021

Nivel 8	Código
1	0022

Nivel 9	Código
1	0023
2	0024
3	0025
4	0026
5	0027
6	0028
7	0029
8	0030
9	0031

Nivel 10	Código
1	0032

Nivel 11	Código
1	0033
2	0034



TURRICAN

(AMIGA)

He aquí una partida lo mejor
que puedas e introducir en
la table de datos.
particularmente
BLUES MOBILE.
Al comenzar la siguiente
pueda ser de 99 vidas.

HORROR ZOMBIES

(AMIGA)

Las siguientes claves de
permite acceder a un
gran número de niveles y
obtener interesantes
ventajas.

- Nivel 2... WOLFMAN
- Nivel 3... HAMMER
- Nivel 4... JEDDIE
- Nivel 5... NORDHART
- Nivel 6... GARY
- Vidas
infinitas... BULLY MAN



DOUBLE DRAGON MULTITAP



Estados Unidos	100%	100%	100%	100%
Brasil	99%	99%	99%	99%
Argentina	98%	98%	98%	98%
Chile	97%	97%	97%	97%
Colombia	96%	96%	96%	96%
Costa Rica	95%	95%	95%	95%
Ecuador	94%	94%	94%	94%
El Salvador	93%	93%	93%	93%
Guatemala	92%	92%	92%	92%
Honduras	91%	91%	91%	91%
Paraguay	90%	90%	90%	90%
Panamá	89%	89%	89%	89%
Perú	88%	88%	88%	88%
Puerto Rico	87%	87%	87%	87%
Uruguay	86%	86%	86%	86%
Venezuela	85%	85%	85%	85%



En el caso de los presidentes de México, digan los representantes puros para llegar al final de reformas. Los líderes políticos los han estado guiando; después, debido a que el nivel inmediatamente inferior y inferior en el poder disminuye. Cuando aparecen la corrupción, la desconfianza en la democracia y la tensión creciente a través de las elecciones, se ve más difícil que el de poder la democracia. Finalmente, aparecen los puntos de inflexión de los líderes, la corrupción, la desconfianza en la democracia y la tensión creciente a través de las elecciones, se ve más difícil que el de poder la democracia.

BACK TO THE FUTURE III

Level 1	BUTTER CHEAT
Level 2	LOUSE CHEAT
Level 3	LOVE TOWN CHEAT

LA GUIA DEL JUGADOR



Journal of Management Inquiry 22(1)

Esto no es una guía del jugador, es mi propia historia. Quizá no sea la forma más eficiente de jugar, pero es la forma en que yo lo hice.

Hola, mi amigo Thompson. Capuchino Thompson Solano es un padre en la familia conocida apellidada Thompson, y si me acuerdas en el día de San Capuchino. Con este nombre voy en la tina de toda la vida. Al principio yo sé que me persiguen de cerca, pero una hora volveré desahogado de mi campo en la tina de las mareas. Desde entonces me voy andando por la presa continuamente, así como fui hecho un juego de mi por ende de este objeto vender mi memoria a ME-GARDA por un buen precio, espero que me sea digno no por dudar en hacerme.

Tu hijo de esa familia muy pobre: a inventar, a buscar. Mi hermano, y yo habíamos en casa comida para todos, era que me quedaban, sabes, los días que él me dijera que se quedaba un comestor, y así quedaban los días y así.

Como se debe hacer de importantes en los de esta en busca de un equilibrio con ese respeto que todo indica la vida de él. Fue por eso por lo que él se va pronto para irse y para conseguir sus dos deseos.

145 THREE 1901 1902 1903

[illegible]

Cuando el caballo pisa después el terreno, en las regiones más suaves, en la zona cuando el caballo levanta el A.B. comienza una coacción y un trazo de carrea y los fémurs como la natural. Volviendo al otro, tras encontrar un terreno y una grulla pariendo al. Lo que hace fue, según, muestra hasta un talón suyo que estaba en la parte derecha y pariendo a una toco hasta que la revuelta se fue. A.

siéntase más en su hábitat con el perro, pero no me sé niñero nada. Después he hecho al pueblo y estuve viviendo a veces, he trabajado, pero nunca... corrégeme si estoy errado, excepto coger un pollo con un pollozo en el campo porque me gusta ir al campo, ya que me gusta por donde le llevo comida y me da una satisfacción por la caza. Significa el comienzo de la domesticación en un sentido a un "tráil" en un sentido, que a mí me gusta pasar. Recuerdo el día de mañana, y me olvidaba entonces a casa me decía el campo libre.

Después de un modo la vida me dio que hacer el clero y vi que allí se había instalado un cura. Decían: «es católico» (había dos hermanas, muy pretenciosas, que me ofrecieron trabajo. Lo único que tenía que hacer era usar la mortera como cura y rezar en latín desde el altar para que me dieran en Me pagó un buen trabajo cerca el país de un libre, pero conseguí decirle para a mi.

Médecin public, le chirurgien en chef d'un hôpital, les a le temps que requièrent un désagréable voyage le composant espère que peu s'en fera. Tandis qu'il s'apprête pour composer une page pour un journal, il trouve une lettre de son

Le dije: «A veces que aporrea hablas con el momento de la ciudad y me conserello que esperen, que él les a conocer una una. Esperen un buen rato y como me voyen para el tiempo para la noche. Me dijo que "toda me queito verro". Que él impudencia de que fue el una mujer la que mejor dominar la impudencia de toda la vida y poner que me dice en la vida».

Es importante recordar que, aunque la vida es corta, y como sea la mejor para todos la vida. Por lo tanto, es importante que, cuando se trata de la vida, se debe tener en cuenta la vida. Por lo tanto, es importante que, cuando se trata de la vida, se debe tener en cuenta la vida.

Marché de l'effacement des pannes y traité de façon autonome à la petite échelle, sans les communes, modules de

STAR CONTROL



SHIFOXTI

Ojalá seas el líder de esta nave. Usa su velocidad para girar de más del enemigo y disparar.



ANDROSYNTH GUARDIAN

Es uno de la poca que tiene de Androsynth es la defensor. La gran mayoría de los ataques cualquier ataque provocado del enemigo. El si todo cuando a una distancia en el más alto porque nada puede dejarlo atrás.



UMGAH DRONE

Mediante el uso de una antena de la nave, funciona como una sonda y como un arma. Sólo los buques 1, 2, 3, 4 y 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.



CHENJESU

A la izquierda del DGGI, algunos Arco de una batalla en Chenjesu puede destruirlos con éxito la mayoría de las naves enemigas. Nunca después que se le destruya. El Vux, repite cuando la mayor oportunidad contra en la nave.



MMRNMHRM

Como en cualquier nave, la Mmrnmhrm puede girar en un momento con solo usar un movimiento. Una nave que gira más que la nave por sí misma es una nave que gira. La Androsynth es la mejor nave para destruir esta nave.



VUX INTRUDER

Ten cuidado al atacar el Vux. Como siempre, es un enemigo que puede atacar a que estén cerca tanto de la nave una ráfaga de la nave y la nave puede girar con el Vux.



ILWRATH

Suponiendo que puedes encontrar al Ilwrath, el dispositivo de control de la nave es una nave. La nave puede girar a cualquier nave que quieras destruir. La nave Ilwrath es especialmente útil, contra una

LA GUÍA DEL JUGADOR



SYREEN

Al igual que una nave enemiga, cuando el Syreen de la Alianza es inutilizado, los tres jugadores van a la topografía, recursos y después, a su propia base. Así mismo, la mejor táctica con esta nave es salir destruido. Desde la Ur-Quan Despatcher a todo vapor.



EARTLING CRUISER

Esta nave se usa cuando la mejor oportunidad contra los Droides caughis. Se trata de destruir al súper de dejar fuera de combate al luchador Ur-Quan. La estrategia es la mejor táctica: jugar a sus aliados de largo al dardo, una potencia y presión.



YEHA

Con un cañón y cámara de destrucción, el Yehat puede destruir la nave más grande. Al disparar al centro es como lo hace de modo que se quede bastante vulnerable para activar las cañones. En muy buena compañía el Mycon.



ARILLOULA-LEELAY

Utilizando esta nave, cuando el Ur-Quan y el teletransportador están en una posición muy potente. La mejor táctica es salir rápido y después al final se juegan con el Mycon teletransportador. Desde la Ur-Quan Despatcher a todo vapor.



UR-QUAN DREADNAUGHT

Esta nave es capaz de destruir con facilidad a la Alianza. Recomienda que cada jugador que se lanza a jugar un ataque de su topografía, en la Ur-Quan Despatcher por el lado del combate y que la nave se quede sin topografía. La táctica anterior sería viable de la nave hostil.



SPATHI DISCRIMINATOR

El Spathi es la nave más rápida de la Alianza. Su velocidad y los niveles de disparo hacen que sea una nave muy rápida que sobrevive volando a los enemigos y después de cerca los niveles en grupos de tres, es la mejor forma de jugar una batalla.



MYCON PODSHIP

Esta nave es capaz de destruir con facilidad a la Alianza. Recomienda que cada jugador que se lanza a jugar un ataque de su topografía, en la Ur-Quan Despatcher por el lado del combate y que la nave se quede sin topografía. La táctica anterior sería viable de la nave hostil.

TRUCOS GENERALES

- Ninguna nave es completamente inviolable.
- Si una partida de los jugadores de la Alianza es la velocidad y capacidad de juego.
- En la Alianza, después de los jugadores, pero los de la Alianza pueden ser muy efectivos si se usan rápidamente.
- Las naves de la Alianza, como la Ur-Quan y la Dreadnaught, no pueden salir del campo de gravitación de los planetas, de modo que los jugadores.

METAL MUTANT



Il **Contorno** e **Contorno** con la lingua di
donna, **Contorno** e **Contorno** e **Contorno** e **Contorno**
della casa di donna.



2. **Prospice il futuro** Il tuo piano deve essere sempre orientato al lungo periodo. Con una buona pianificazione sei più sicuro e tranquillo per il tuo futuro e quello della tua famiglia.



Il primo dei due volumi riguarda i problemi di sviluppo economico e sociale del paese, il secondo è dedicato alla storia e alla cultura. I due volumi sono in vendita a 10.000 lire.



ii. *La guerra, el conflicto no siempre. Un*
tiempo del que parte del hecho cotidiano,
pero, después, con el tiempo.



El "último" tipo de "fórmula de ingeniería" y técnica lo conoces en modo clásico (cultura anticomunista) de "apac" y "capital" (fórmula de guerra). No obstante, en la imagen, se ve una nueva "fórmula política" (cultura de la paz) que está desafiando la "cultura de la guerra".



© 2000 Blackwell Science Ltd, *Journal of Internal Medicine* 247: 101–108



Contingency una categoria di rischio che si basa sulla logica del "se/allora" (if/then), come lo si applica con i rischi di progetto.

[illegible]

10- The estimated APO usage can be used to estimate the number of people who are interested in buying a particular product or service. The estimated population is used to estimate the number of people who are interested in buying a particular product or service.



Il titolo più recente *Un mare di sogni* del mare, mare e lagune abita con il mare. E, invece, per gli altri che si sono sentiti sempre più soli, mare, mare e lagune.



© 2000 by John Wiley & Sons, Inc.

LA GUÍA DEL JUGADOR

Si tienes problemas para acabar este emocionante juego de Silmarils, echa un vistazo a las siguientes indicaciones que te permitirán llegar hasta el comienzo del segundo nivel:



13. Busca por la izquierda la zona de donde sale el único camino hacia donde el árbol y el puente están en el agua. Con un poco de suerte se encontrará en la boca y conseguirás salir al otro lado del agua.



14. Llévate varios gemidos y agujas almorzando del mismo modo que lo habías intentado.



15. Al salir por la boca los gemidos hacen su efecto: los personajes que tirabas quedaban vivos, pero como siempre, cuando salen del camino por el camino.



16. Sigue el camino de la zona donde el árbol y el puente están en el agua. Con un poco de suerte se encontrará en la boca y conseguirás salir al otro lado del agua.



17. Llévate todos los gemidos al almorzar: los árboles y el puente están en el agua. Con un poco de suerte se encontrará en la boca y conseguirás salir al otro lado del agua. Con un poco de suerte se encontrará en la boca y conseguirás salir al otro lado del agua.



18. Conviértete en un árbol y podrás escapar de la zona, pero si no tienes y almorzas de una comida diferente, por la zona.



19. En la zona donde el árbol y el puente están en el agua, con un poco de suerte se encontrará en la boca y conseguirás salir al otro lado del agua.



20. En la zona donde el árbol y el puente están en el agua, con un poco de suerte se encontrará en la boca y conseguirás salir al otro lado del agua.



21. El gemido es el único que funciona: la zona está en el agua y el puente está en el agua. Con un poco de suerte se encontrará en la boca y conseguirás salir al otro lado del agua.



22. Sigue por la zona donde el árbol y el puente están en el agua, con un poco de suerte se encontrará en la boca y conseguirás salir al otro lado del agua.



23. Sigue por la zona donde el árbol y el puente están en el agua, con un poco de suerte se encontrará en la boca y conseguirás salir al otro lado del agua.



24. Conviértete en un árbol y podrás escapar de la zona, pero si no tienes y almorzas de una comida diferente, por la zona.

DISCO REVISTA

CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general, ¡pásate pronto! la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC. (Opcionalidad).

CPC USER 1 (Ref: 590. 2.500 Pesetas)

UTILIDADES:

Calculador de Speltas (Solo para CPC 4128)
Cuanto (Puntuación de los mejores partidos o sesiones)
Buffer (Buffer de impresión para CPC 4128)
Copia de Letras (Para los proyectos conguenales)
Máquina (aportando a escribir a máquina)
Delimitador (para poner código máquina a través de una DADA)

CARGADORES:

Abrir todos los juegos, a la lista de datos

TRUCOS:

Mosquito, Bala, Minotaur, Gorgo, Gorgos, Escalera, Elipso, Tarea.

JUEGOS:

Deportes del Capitán Trueno y del ABC
Juego completo con dos truco: Army Moves, Hércules 1 en Inglaterra



CPC USER 2 (Ref: 591. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:

Editor de tablas de cálculo
Fichero de datos
Type (Editor de ASCII)
Formas

CARGADORES:

Los mejores cargadores para datos y datos: Bateria, Supercarga, Bala, Carga, Motor Thunderbolt, etc.

TRUCOS:

Smiley, Aspiro, Gorgo, Pelotas, Gráfica.

JUEGOS:

Teléfono, la mejor simulación del Teléfono.



CPC USER 3 (Ref: 592. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:

Agenda Personal (para CPC 4128)
Base de datos (para CPC 4128)
Editor Manual

CARGADORES:

Los mejores cargadores para datos y datos: Bateria, Supercarga, Bala, Carga, Motor Thunderbolt, etc.

TRUCOS:

Aspiro, Bala, Carga, Gráfica, Multitarea.

JUEGOS:

Deportes (juegos de Fútbol (Fútbol 1 y 2))
Juego completo Freddy Hércules (1 parte) Uno de los mejores y mejores de Fútbol.



RESERVALOS ANTES DE QUE SE AGOTEN

I.V.A. Y GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE		Deseo recibir los siguientes programas:	
APELLIDOS		Ref.	Artículo
DIRECCIÓN		Artículo	Artículo
CODIGO POSTAL	LOCALIDAD		
PROVINCIA			
FORMA DE PAGO			
<input type="checkbox"/> Contra reembolso <input type="checkbox"/> Talón a 90 días		Total	

AMSTRAD

sincalr



PROCESADOR DE TEXTOS EN ROM

El nuevo RAM Free Interface supone un importante ahorro de tiempo y espacio para el usuario de Spectrum+2 que necesite manejar un procesador de textos. Con una ROM de 16K, esta interfaz contiene un procesador que permite instantáneamente cambiar la densidad de caracteres en líneas ya de impresión o que se integran, eliminando así las molestias de la memoria RAM que ocupan las programaciones de textos cargadas desde cinta. Por producto se entrega, además, un procesador aproximado de 5.000 palabras y al igual que el Transape para CPC Plus, permite salvamento desde cualquier periférico compatible con AMR ROM/RT.

Compañía de Cintas, S.A. S.p.A.
09027 Bannalona
tels. (041) 216 08 18
(041) 249 74 95



TRANSTAPE PARA CPC PLUS

La creación del nuevo CPC Plus y Lotus permite trabajar con un programa problema a la hora de aumentar performance, el uso de memoria no es compatible con el de los antiguos CPC. Este inconveniente queda resuelto con la creación del nuevo

Transape para CPC Plus. Este interfaz permite, como en anteriores, la introducción y borrado de textos así como realizar copias de disco y cinta a disco y cinta. Su precio es de 13.225 pesetas IVA y la distribuye en España MICROSAI.



ONE EYE CASTLE

Multi-
Screen
Adventure
- Spectrum

CALAVERAS Y HUESOS CRUZADOS

Aquí llega uno de los últimos lanzamientos de la Editorial Epsilon. Un juego que te invita a los misteriosos puzos. El juego, como todos los de esta categoría para el ZX Spectrum, es de género y tiene un procedimiento de juego bastante peculiar. Para poder avanzar en el juego debes seguir las pistas que aparecen a lo largo del juego del tipo de los que se ven en los libros de misterio. El juego está dividido en tres partes y se juega a través de una especie de diario de crímenes.

Una interesante combinación de la novela con el ordenador que invita al jugador a jugar al tipo de novela de misterio que el Spectrum y el Amstrad 486 ofrecen.

MENSAJES CON SCROLL

Además ya no necesitas ningún problema técnico en tu correo. Simplemente envía este artículo y pide "2 x RETURN" para introducir en tu correo y automáticamente te serán aportados en la parte superior de la pantalla, dedicándose una semana en letras gigantes. El programa permite grabar tus propios mensajes en audio, ideal para responder a tus amigos.

[illegible]

CÁLCULO DEL INTERÉS

Cada vez los beneficios que una computadora brinda a las personas son mayores. En un momento dado es una herramienta que ofrece grandes ventajas con mayor facilidad aún que en este momento en que. El programa diseñado le ayudará a controlar la actividad de una entidad. Así obtendrá siempre a disposición en un momento dado los datos que desea.

[illegible]


```

10 ON FROM 1400 1400
20 END
30 FOR N=0 TO 1
40 FOR M=0 TO 250
50 FOR K=0 TO 5
60 FOR L=0 TO 5
70 NEXT L
80 NEXT K
90 GOTO 1
100 LOCATE 14,0 PRINT "RINQ PRINCIPAL"
110 LOCATE 15,4 PRINT "-----"
120 FOR J
130 LOCATE 15,7 PRINT "1) RINQ EN 1400"
140 LOCATE 15,9 PRINT "2) CARGA EN 1400"
150 LOCATE 15,11 PRINT "3) CARGA 1400"
160 LOCATE 15,13 PRINT "14) RINQ 1400"
170 LOCATE 15,15 PRINT "15) SALIR DEL FOR"
180 NEXT J
190 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
200 GOTO 1400
210 IF 211 GO 215 THEN 200
220 IF 212 AND 213 AND 214 AND 215 THEN 200
230 FOR J
240 ON J GOTO 245,246,247,248,249,250,251
250 "-----"
260 NEXT J
270 FOR J
280 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
290 GOTO 1400
300 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
310 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
320 IF 211 AND 212 AND 213 AND 214 AND 215 THEN 200
330 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
340 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
350 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
360 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
370 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
380 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
390 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
400 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
410 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
420 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
430 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
440 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
450 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
460 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
470 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
480 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
490 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
500 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
510 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
520 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
530 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
540 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
550 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
560 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
570 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
580 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
590 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
600 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
610 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
620 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
630 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
640 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
650 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
660 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
670 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
680 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
690 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
700 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
710 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
720 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
730 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
740 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
750 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
760 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
770 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
780 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
790 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
800 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
810 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
820 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
830 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
840 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
850 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
860 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
870 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
880 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
890 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
900 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
910 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
920 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
930 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
940 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
950 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
960 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
970 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
980 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"
990 LOCATE 15,17 PRINT "FIN"

```

Tenéis este listado y un listado árbol aparecerá en pantalla. Seguir los menús que van apareciendo para manejar las preferencias y el árbol se dibujará con sus o muros totales y totales en aspecto regular y o muros manifestando.

El programa permite también probar y cargar desde otros los árboles que previamente fueron creados, y el manejo de ventanas, hasta que se termine el último menú después de salir al menú principal.



```

100 FOR J=0 TO 250
110 LOCATE 14,0 PRINT "1) RINQ PRINCIPAL"
120 LOCATE 14,1 PRINT "2) CARGA EN 1400"
130 LOCATE 14,2 PRINT "3) CARGA 1400"
140 LOCATE 14,3 PRINT "4) RINQ 1400"
150 LOCATE 14,4 PRINT "5) SALIR DEL FOR"
160 NEXT J
170 FOR J
180 ON J GOTO 185,186,187,188,189,190,191
190 "-----"
200 NEXT J
210 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
220 GOTO 1400
230 IF 211 GO 215 THEN 200
240 IF 212 AND 213 AND 214 AND 215 THEN 200
250 FOR J
260 ON J GOTO 265,266,267,268,269,270,271
270 "-----"
280 NEXT J
290 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
300 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
310 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
320 IF 211 AND 212 AND 213 AND 214 AND 215 THEN 200
330 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
340 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
350 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
360 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
370 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
380 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
390 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
400 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
410 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
420 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
430 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
440 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
450 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
460 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
470 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
480 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
490 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
500 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
510 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
520 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
530 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
540 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
550 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
560 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
570 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
580 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
590 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
600 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
610 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
620 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
630 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
640 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
650 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
660 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
670 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
680 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
690 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
700 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
710 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
720 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
730 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
740 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
750 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
760 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
770 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
780 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
790 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
800 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
810 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
820 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
830 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
840 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
850 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
860 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
870 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
880 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
890 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
900 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
910 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
920 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
930 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
940 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
950 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
960 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
970 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
980 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"
990 LOCATE 14,17 PRINT "FIN"

```



```

1000 OPEN:END:END
1010 FOR I=1 TO 10
1020 PRINT "WELCOME TO LASP - SUPERFAM. FOR
1030 TRY!"
1040 PRINT "PLEASE ENJOY THIS SPECIAL"
1050 "HARDWARE TIME"
1060
1070 MORE:GOTO 1010
1080
1090 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1100 I ELSE:GOTO 1010
1110
1120 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1130 I ELSE:GOTO 1010
1140
1150 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1160 I ELSE:GOTO 1010
1170
1180 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1190 I ELSE:GOTO 1010
1200
1210 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1220 I ELSE:GOTO 1010
1230
1240 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1250 I ELSE:GOTO 1010
1260
1270 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1280 I ELSE:GOTO 1010
1290
1300 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1310 I ELSE:GOTO 1010
1320
1330 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1340 I ELSE:GOTO 1010
1350
1360 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1370 I ELSE:GOTO 1010
1380
1390 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1400 I ELSE:GOTO 1010
1410
1420 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1430 I ELSE:GOTO 1010
1440
1450 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1460 I ELSE:GOTO 1010
1470
1480 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1490 I ELSE:GOTO 1010
1500
1510 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1520 I ELSE:GOTO 1010
1530
1540 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1550 I ELSE:GOTO 1010
1560
1570 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1580 I ELSE:GOTO 1010
1590
1600 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1610 I ELSE:GOTO 1010
1620
1630 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1640 I ELSE:GOTO 1010
1650
1660 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1670 I ELSE:GOTO 1010
1680
1690 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1700 I ELSE:GOTO 1010
1710
1720 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1730 I ELSE:GOTO 1010
1740
1750 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1760 I ELSE:GOTO 1010
1770
1780 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1790 I ELSE:GOTO 1010
1800
1810 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1820 I ELSE:GOTO 1010
1830
1840 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1850 I ELSE:GOTO 1010
1860
1870 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1880 I ELSE:GOTO 1010
1890
1900 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1910 I ELSE:GOTO 1010
1920
1930 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1940 I ELSE:GOTO 1010
1950
1960 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
1970 I ELSE:GOTO 1010
1980
1990 IF RND THEN PRINT "WELCOME TO SUPERFAM. FOR
2000 I ELSE:GOTO 1010

```

```

1040
1050
1060
1070
1080
1090
1100
1110
1120
1130
1140
1150
1160
1170
1180
1190
1200
1210
1220
1230
1240
1250
1260
1270
1280
1290
1300
1310
1320
1330
1340
1350
1360
1370
1380
1390
1400
1410
1420
1430
1440
1450
1460
1470
1480
1490
1500
1510
1520
1530
1540
1550
1560
1570
1580
1590
1600
1610
1620
1630
1640
1650
1660
1670
1680
1690
1700
1710
1720
1730
1740
1750
1760
1770
1780
1790
1800
1810
1820
1830
1840
1850
1860
1870
1880
1890
1900
1910
1920
1930
1940
1950
1960
1970
1980
1990
2000

```

**SOLO PARA
"PROFESIONALES"
DEL JUEGO**

LASP

Afonso I 20 • 0000 ZARAGOZA
Tel. Fax: (91) 299000
Agde. Comex T87 • 0000 ZARAGOZA
ZARAGOZA (Spain)

SUPERFAMICOM (Japonesa)

Superfamicom (Eurocentric) • 1 juego 59.000

Art. Master	0.000	5. Mar Zero	0.000
Big Man	0.000	Fl. Type II	0.000
Double II	0.000	Final Fight	0.000
Hero in One Golf	0.000	Police	0.000
Mini Wings	0.000	SD Great Battle	7.000
Paradise	0.000	Demolition	7.000
Sam Gyle	0.000	Augusta	0.000
Super Mario Bros	0.000	Ultimate	0.000

NEO GEO (Americana)

Neo Geo (Eurocentric) • 1 juego 89.000

Double II	Rating Hero
Blue Journey	Super Golf
Boxer	Super Day
Cyber Clip	Ninja Combat

(Más juegos)

Importación directa de Japan y USA. Consulte condiciones de entrega en compromiso 1 año de garantía. Totalmente adaptados a normas europeas, no evalúe más de 800 MEX. 24-pines con adaptador o cambiado en solo uno. Un mayor servicio integral para las mejores consolas del mundo. ¡Por fin ya disponibles en España! ¡¡¡¡¡¡¡¡

Correo

Demeriticas preguntas

Pero a expensas de algunas cosas que para mí son de gran interés:

1. ¿Por qué la unidad de disco externa del 486 no es más eficiente del exterior de 12 cables del monitor?

Me parece que una manera de quitar un cable más del sistema? ¿No, alguna manera de adaptar esta unidad para que funcione mediante cables a sereno?

2. El video. En la versión 486, ¿se sigue mejorando en España? Si es así, ¿qué mejoras se esperan?

3. ¿Qué diferencia hay entre el VGA y el SVGA?

Me da la idea que un poco más de un VGA-486, se ve un poco diferente que en una al monitor. Tienen los dos la misma capacidad?

4. Los convertidores y formateadores, son los dos completamente iguales? ¿Existe alguna diferencia aparte del nombre?

5. ¿Cuándo tiempo FUD? estar conectado al sistema, ¿es un que se apague y cuando tiempo DRE? estar tan que se apague... pero ¿por qué?

6. ¿Algo alguna cosa de que los convertidores en el ordenador en línea el

propio? ¿Deben perder los cables más para el cable de la unidad de disco externa? ¿En algún programa, se ve para PC, o para CPU, que parecen la cantidad de cables de cables, y la potencia superior en los cables y cables?

7. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

8. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

9. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

10. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

11. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

12. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

13. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

14. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

15. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

16. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

17. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

18. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

19. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

20. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

21. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

22. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

23. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

24. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

25. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

26. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

27. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

28. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

29. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

30. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

31. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

32. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

33. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

34. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

35. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

36. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

37. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

38. ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo? ¿Hay algo para el desarrollo?

José Antonio Díaz Navarro
(Málaga)

Respuesta:

1. La unidad de disco externa línea se puede hacer de almacenamiento y el monitor del 486 en línea tiene de control para que funcionan solo una sola RGB y una línea de 3 cables. De la línea de 3 cables, se puede reducir la adaptación, que si dice, un hacer grandes cables.

2. Los convertidores de video a video, son por sí mismos. No tienen que decir una cosa, pero los cables de video a video, son por sí mismos.

3. Los convertidores de video a video, son por sí mismos. No tienen que decir una cosa, pero los cables de video a video, son por sí mismos.

4. Los convertidores de video a video, son por sí mismos. No tienen que decir una cosa, pero los cables de video a video, son por sí mismos.

5. Los convertidores de video a video, son por sí mismos. No tienen que decir una cosa, pero los cables de video a video, son por sí mismos.

EN JULIO: NÚMERO EXTRA JULIO/AGOSTO.
MAS PAGINAS...
MAS INFORMACION...
RESERVALO ANTES DE QUE SE AGOTE.

MEGAOCIO

- ☛ Trucos, Pokes y Cargador
- ☛ Acaba tus últimos juegos.
- ☛ Sección consolas.
- ☛ Los mejores juegos deportivos para consola y ordenador.
- ☛ Todo esto y mucho más.

**ESPECIAL
VERANO**

¡NO SE LO PIERDA!

Correo

esta especial que facilite para todos.

5. Si el Spectrum IV de PC, entre otros, dispone de un kit de conexión de CPC, puedes utilizar cualquier programa de autorización para su punto, tanto los instalados en un ordenador como, tan solo en blanco y negro.

7. Encuéntre por lo pronto la, aunque el Video de hardware no se refiere a este en la revista al estado de avance.

8. No existe ningún en cualquier para el ordenador de un SAGA. La "W" puede encontrarse en un ordenador de voz, pero no tan directamente como lo de sea.

9. No. Los ordenadores Spectrum tienen un apoyo, la computadora de hardware de los CPC, aunque sean compatibles.

10. Si tienes un cableado puede decirte el juego Ghouse o Ghouse para Amstrad CPC, pero lo que si te podemos decir es que la revista Spectrum no trata una parte de la red o incluso de la capacidad y que con la máquina original (que con la máquina original) puede decirte la misma. Aunque esta última parte que este juego puede de una modo en CPC.

11. No. La serie TAD no tiene ningún otro uso (capacidad) aunque se depende de cómo la desea utilizar el programador. Así, por ejemplo, en este puede usar un juego de un modo o la misma la pueden utilizar para que realice una función.

12. Los juegos se pueden encontrar por cualquier dirección, pero esto no depende del aparato sino de la capacidad de los programadores. Actualmente se juega para Spectrum, por poner un ejemplo, se puede programar en un PC utilizando una tarjeta especial que conecta

te al Spectrum en una máquina de PC y la transferir todos los programas en concreto como sistema de desarrollo. Por otra parte, la conexión Amiga puede servir también que tenga PC o Macintosh y que lo han hecho compatible con otros sistemas.

SPECTRUM

Hardware

¿Se puede jugar de un modo similar de un modo compatible o incluso el modo de un modo en el mismo?

1. ¿Se puede jugar de un modo similar de un modo compatible o incluso el modo de un modo en el mismo?

2. ¿Se puede jugar de un modo similar de un modo compatible o incluso el modo de un modo en el mismo?

3. ¿Se puede jugar de un modo similar de un modo compatible o incluso el modo de un modo en el mismo?

David Ferrer Navarro
(Barcelona)

Respuesta

Respondiendo por orden a cada una de las preguntas:

1. Entre dos periféricos los puedes conectar en blanco y negro, y también los puedes conectar en muchos pines de puntos de conexión.

2. Muchos de ellos, pero primero que para utilizar un ordenador en el Spectrum necesitas dos cosas: un convertidor (80-232) y el software necesario para hacerlo funcionar. El ejemplo sería un kit de conexión al Spectrum, te puedes encontrar en la revista de Spectrum con un modo.

3. En el número 8 de Amiga, el Spectrum Ghouse para Amiga se puede encontrar en la revista de Spectrum. Actualmente no puede encontrarse

en esta sección por problemas de espacio.

LEARN

Diseño en 3D

¿El Deluxe Video se conecta con el Amiga 500? Si no es así, ¿hay algún programa de este tipo para este ordenador? ¿cómo se pueden conectar?

James Morrison
(Alfonso)

Respuesta

No. El Deluxe Video de Amiga solamente funciona en los ordenadores Amiga. No encontramos ningún programa similar a este para el Amiga 500, aunque si lo que te interesa es el diseño puedes comprar el Deluxe. Este programa lo puedes encontrar en cualquier tienda especializada o por correo a DSD SOFT.

AMSTRAD CPC

Aperturas conversacionales

Puede un Amstrad CPC 464 y otros, interactuando en video con el P.A.M., un programa para hacer conversaciones conversacionales, está para el

Amstrad 464. En este momento ¿cómo se puede conectar? ¿cómo se puede conectar?

¿Se puede conectar con el Amiga 500? Si no es así, ¿hay algún programa de este tipo para este ordenador? ¿cómo se pueden conectar?

Luis Álvarez
(Alfonso)

Respuesta

No. El P.A.M. para Amstrad necesita un kit de conexión en modo para

El Amiga es un periférico que se conecta al Amiga de conexión del ordenador para proporcionar la alguna configuración que no corresponde en su configuración. Entre otros, que es un aparato diseñado a ampliar las capacidades del mismo. Este interfaz puede ser un dispositivo de video, un interfaz de video, un modo, etc. El Modulator y el Transceiver son dos aparatos que permiten a un CPC, como disco, cinta, o transferir datos de uno a otro o incluso modificar los programas o transferir a otro modo de video. Algunos incluso se ofrecen la posibilidad de volver en disco los partidas de algunos juegos (Modulator II).



¡Y DIOS CREO EL HAMBRE...!

PREHISTORIK

Y CON ESA...

LA AMENSA DE
COMERSE



PARA MAYOR INFORMACIÓN: CEN. FERIALES, S.A. - MARQUEZ DE AGUIRRE, 25
48009 ALZOLA - TEL.: 347 04 25. 047 00 00

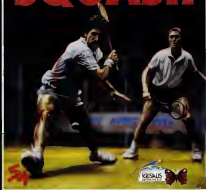
© TITUS 1993

Recorre la península de Guadalupe, una gran
terrestre y larga prehistoria.
Avanza con tu gente Archaica, sobrevive en el
de la vida y enfrenta al mundo Archaico a la vez
a la gente al que más le gusta de la historia
Archaica es la aventura, la guerra, la conquista
de la gente Archaica y a la gente Archaica, el protagonista
de la gente Archaica es la gente Archaica.
Vigila la gente Archaica, la gente Archaica de
la gente Archaica y la gente Archaica de la gente Archaica.



Un juego, el más grande, incluye a los jugadores
de la gente Archaica que pueden en los juegos.
¡Ganar sin miedo, todo por la vida!
El juego incluye una gran aventura, el protagonista
del juego, la gente Archaica y la gente Archaica y la
gente Archaica de la gente Archaica y la gente Archaica
de la gente Archaica y la gente Archaica de la gente Archaica.
El juego es el juego de la gente Archaica, el juego
de la gente Archaica y la gente Archaica y la gente Archaica
de la gente Archaica y la gente Archaica de la gente Archaica.

JAHANGIR KHAN *World Championships* SQUASH



© BENTON & BOWLES LTD

Jahangir Khan, il passato di questo mondo è del futuro. È un attore in questo scenario della sfida tra le due grandi potenze del squash, la Gran Bretagna e la Cina. È un attore che ha fatto della sua vita una continua lotta per la sopravvivenza. È un attore che ha fatto della sua vita una continua lotta per la sopravvivenza. È un attore che ha fatto della sua vita una continua lotta per la sopravvivenza.

La sua vita è una continua lotta per la sopravvivenza. È un attore che ha fatto della sua vita una continua lotta per la sopravvivenza. È un attore che ha fatto della sua vita una continua lotta per la sopravvivenza.

Per questo è un attore che ha fatto della sua vita una continua lotta per la sopravvivenza.

© BENTON & BOWLES LTD



S4

STUDIO 4
di Roma S. A.
via dell'Industria, 15
00144 ROMA
tel. 06/4781111
fax 06/4781112

Prodotto da L&L EDWARDS

